Guía de

Fallout 2

Fecha inicio: 05 de Diciembre de 2012
Última fecha: 03 de Enero de 2013
Revisión: ---
Autor: L@Zar0 (www.ClanDLAN.net)
Versión: 1.0

Índice de contenido

1.Introducción....8
2.Sobre el juego....9
2.1 Abreviaturas....10
2.2 Reputaciones y adicciones....11
2.3 Mapa del Mundo....12
2.4 Encuentros aleatorios....13
2.4.a Encuentro: Puente de la Muerte....13
2.4.b Encuentro: Cabeza Parlante....14
2.4.c Encuentro: El Café de los Sueños Rotos....15
2.4.d Encuentro: El Transbordador accidentado....16
2.4.e Encuentro: Caballeros del Rey Arturo....17
2.4.f Encuentro: Los restos de una ballena....18
2.4.g Encuentro: El Hombre de Hojalata....19
2.4.h Encuentro: Montón de basura tóxica....20
2.4.i Encuentro: Un solitario perro superviviente....21
2.4.j Encuentro: Un rebaño de brahmines....22
2.4.k Encuentro: El Guardián del Portal....23
2.4.l Encuentro: Aldeanos cubiertos de suciedad cazando para conseguir carne....24
2.4.m Encuentro: Caballeros del Rey Arturo luchando contra una rata....25
3.Acompañantes....26
Sulik....26
Vic....26
Lenny....26
Cassidy....27
Marcus....27
Albóndiga....27
Cyberperro....28
Myron....28
Robot Cibernético....28
Goris....29
K-9....29
4.Guía....30
4.1 Templo de Arroyo....31
4.1.a Entrada del Templo....31
Misión: La Prueba del Templo....32
4.1.b Templo: Vestíbulo....34
4.1.c Templo: Pasillos....35
4.1.d Templo: Santuario Interior....36
4.2 Arroyo....37
4.2.a Aldea....37
Misión: Repara el Pozo de agua....38
Misión: Rescata a Smoke, el perro de Nagor, de los bosques....38
Misión: Mata las malas hierbas que infestan el huerto de Hakunin....39
Misión: Encuentra a Vic el Mercader....39
Misión: Consigue el G.E.C.K....39
4.2.b Bosques....41
4.2.c Gran Puente....42
Misión: Consigue un pedernal para que Mynoc afile tu Lanza....42
4.3 Klamath....43
4.3.a Klamath: Centro....43
Misión: Protege a los Brahmines....45

Misión: Rescata a Torr....45
Misión: Rescata a Smiley el Trampero....46
Misión: Reabastece de combustible la destilería....46
4.3.b Klamath: Zona de pastos....48
Misión: Robar los Brahmines....49
4.3.c Klamath: Cañón....50
4.3.d Klamath: Tierras de caza....51
4.3.e Klamath: Barrio de los Tramperos....52
Misión: Mata al Dios Rata....53
4.3.f Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas)....54
4.3.g Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 2)....55
4.3.h Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 3)....56
4.4 Cuevas tóxicas....57
4.4.a Cuevas tóxicas: Entrada....57
4.4.b Cuevas tóxicas: Túneles de Deshechos....58
4.4.c Cuevas tóxicas: Almacenaje....59
4.5 La Guarida....60
4.5.a La Guarida: Zona Oeste....60
Misión: Lara quiere saber qué hay guardado en la Iglesia....61
Misión: Consigue permiso de Metzger para la guerra de bandas....61
Misión: Encuentra un punto flaco en la banda de Tyler que vigila la iglesia....62
Misión: Ayuda a Lara a atacar la banda de Tyler....62
Misión: Consíguele a Smitty la pieza del coche....62
Misión: Devuélvele a Anna su medallón....63
Misión: Consigue de Fred el dinero de Rebecca....63
Misión: Consigue de Derek el libro de Rebecca....64
4.5.b La Guarida: Zona Este....65
Misión: Sabotea la destilería de Rebecca....66
Misión: Entrégale a Smitty un almuerzo de Mamá....66
Misión: Deja que Stacy te cuente la historia sobre su gata Mimosa....67
Misión: Libera a Vic de su deuda consiguiendo la radio de su casa en Klamath y pagando a Metzger....67
4.6 Modoc....69
4.6.a Modoc: Calle principal....69
Misión: Algo extraño ocurre en la granja al noreste de Modoc. Investígalo e informa a Jo....70
Misión: Jo sospecha de los Escorias. Encuentra los cuerpos muertos en la Granja Fantasma y averigua que le ha pasado a Karl....70
Misión: Protege los Brahmines de Grisham de los perros salvajes....71
Misión: Jonny ha desaparecido. Encuéntralo y tráelo de nuevo a casa con Balthas....72
4.6.b Modoc: Cama y comida de Rose....73
Misión: Farrel quiere que encuentres el reloj de oro de Cornelius. Encuéntralo y dáselo a Farrel....74
Misión: Farrel tiene un problema de roedores en su huerto. Elimina la plaga....74
Misión: Cornelius ha perdido su reloj de oro. Encuéntralo y devuélveselo....74
4.6.c Modoc: Granja de Farrel....76
4.6.d Modoc: Bajo la letrina....77
4.7 Granja Fantasma....78
4.7.a Granja Fantasma: Caverna....79
Misión: Entrega el mensaje de los Escorias a Jo en Modoc....80
4.7.b Granja Fantasma: Lago Subterráneo....81
Misión: Jonny está en la cueva de los Escorias. Encuentra una forma de devolver a Jonny a casa con Balthas....81

4.8 Ciudad Refugio....82
4.8.a Ciudad Refugio: Patio....82
Misión: Rescata a Joshua, el marido de Amanda....83
Misión: Consíguele un arado al señor Smith....85
4.8.b Ciudad Refugio: Centro....86
Misión: Entrégale a Lydia 10 Cervezas y 10 botellas de Licor....89
Misión: Entrégale a Valerie unos Alicates y una Llave inglesa....89
Misión: Entrega el Maletín de Moore al señor Bishop en Nuevo Reno....90
Misión: Registra los ocho sectores alrededor de Gecko e informa a Stark....90
Misión: Entra en la RNC e informa a Stark....91
Misión: Descubre la ubicación del Campamento de saqueadores....91
4.8.c Ciudad Refugio: Área del Consejo....92
Misión: Pasar el test de Ciudadanía....93
Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko....93
Misión: Acaba con el Campamento de saqueadores....95
Misión: Entrégale el Holodisco de Lynette a Westin en la RNC....95
4.8.d Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 1....96
Misión: Entrega una muestra de Jet al Doctor Troy....97
4.8.e Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2....98
4.8.f Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 3....100
4.9 Campamento de saqueadores....102
4.9.a Saqueadores: Entrada a la cueva....103
4.9.b Saqueadores: Nido de Escorpiones....104
4.9.c Saqueadores: Barracones....105
Misión: Abre la caja fuerte de los saqueadores....107
4.10 Gecko....108
4.10.a Gecko: Asentamiento....108
Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko....109
4.10.b Gecko: Chatarrería....110
Misión: Percy te ha pedido que encuentres a Woody el necrófago. Busca en La Guarida....111
Misión: Consíguele a Skeeter el Superkit de reparación....111
Misión: Consíguele a Skeeter un Transformador de plasma trifase....112
4.10.c Gecko: Central de energía....113
Misión: Optimiza la Planta de Energía....114
4.10.d Gecko: Túneles de acceso....116
4.11 Broken Hills....117
4.11.a Broken Hills: Centro....117
Misión: Encuentra a la gente desaparecida para Marcus....118
Misión: Vence a Francis en un pulso....119
Misión: Libera a Manson y Franc de la prisión....119
Misión: Destruye el purificador de aire de la mina....120
4.11.b Broken Hills: Sótano....121
4.11.c Broken Hills: Zona residencial....122
Misión: Desvía más electricidad a la casa de Eric....124
Misión: Arregla el Purificador de aire de la Mina....124
4.11.d Broken Hills: Mina....125
4.11.e Broken Hills: Subterráneos....126
4.12 Nuevo Reno....127
4.12.a Nuevo Reno: Calle Virgin....127
Misión: Lleva 10 revistas “La Garra de la Gata” a Miss Kitty....129
Misión: Recupera tu coche robado....129
4.12.b Nuevo Reno: 2a Planta del Desperado....130

Misión: Entrega a Ramírez el paquete de Gran Jesús....131
Misión: Recauda el tributo de los Hermanos Corsican....131
Misión: Asesina al líder de los Salvatore....131
4.12.c Nuevo Reno: Calle Segunda....132
4.12.d Nuevo Reno: Ring de Boxeo....135
4.12.e Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark....136
Misión: Eliminar a Bishop....138
4.12.f Nuevo Reno: 3a Planta del Club Shark....139
Misión: Asesina a Westin en RNC: que parezca un accidente....141
Misión: Mata a Carlson en la RNC....141
4.12.g Nuevo Reno: Zona Este....143
Misión: Destruye la destilería de Wright bajo la estación de tren....145
Misión: Encuentra al responsable de la muerte de Richard Wright....146
Misión: Encuentra una forma de entrar en el Almacén Militar Sierra....146
4.12.h Nuevo Reno: Zona Oeste....147
Misión: Entrega una Pistola Láser a Eldridge....149
4.12.i Nuevo Reno: 2a Planta del Bar de los Salvatore....150
Misión: Persigue a Lloyd, recupera el dinero, y... que sirva de ejemplo....151
Misión: Recauda de Renesco el tributo de Don Salvatore....152
Misión: Ayuda a proteger la transacción secreta....152
4.12.j Nuevo Reno: Sótano del Desperado....153
4.12.k Nuevo Reno: Estación de tren....154
4.12.l Nuevo Reno: Desguace....155
4.12.m Nuevo Reno: Sótano de Armas de Nuevo Reno....157
4.13 El Establo....159
4.13.a El Establo - Laboratorio....160
Misión: Encuentra algunos bloqueadores de endorfinas para fabricar una cura para el Jet....161
4.14 El Gólgota....162
4.15 Almacén Militar Sierra....164
4.15.a Almacén Militar Sierra: Campo de batalla....164
4.15.b Almacén Militar Sierra: Personal (Nivel 1)....166
4.15.c Almacén Militar Sierra: Bahía de Almacenaje (Nivel 2)....168
4.15.d Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico (Nivel 3)....170
Misión: Consigue un cuerpo para la Supercomputadora....171
4.15.e Almacén Militar Sierra: Laborat. de Investigación Biológica (Nivel 4)....172
4.16 República de Nueva California (RNC)....174
4.16.a RNC: Bazar....174
Misión: Mira te ha pedido que te ocupes del oficial Jack....175
Misión: Consíguele a Vortis el esclavista el mapa de los Rangers de la RNC....176
Misión: Recupera los papeles del Dr. Henry....176
Misión: Mata al Hubologista de la RNC para Merk....176
4.16.b RNC: Centro....177
Misión: Los Rangers te han pedido que liberes a los esclavos del redil de esclavos....179
Misión: Entrega el informe de campo de los Hubologistas a AHS-9 en San Francisco....180
Misión: Completa el viaje de los brahmines....180
Misión: Prueba el suero mutagénico en un supermutante. Busca en Broken Hills....181
4.16.c RNC: Plaza del Consejo....182
Misión: Recupera las piezas/Consigue acceso al Refugio 15....182
4.16.d RNC: Rancho de Westin....184
Misión: Elimina al Sr. Bishop....185
Misión: Detén los ataques contra los Brahmines....185
Misión: Entrégale a Lynette el Holodisco de Westin en Ciudad Refugio....185

4.17 Refugio 15....186
4.17.a Refugio 15: Okupas....186
Misión: Rescata a Chrissy....187
Misión: Completa el acuerdo con la RNC....187
Misión: Mata a Darion....187
4.17.b Refugio 15: Entrada Este....188
4.17.c Refugio 15: Nivel 1....189
4.17.d Refugio 15: Nivel 2....190
4.17.e Refugio 15: Nivel 3....191
Misión: Dale el holodisco del espía a las autoridades de la RNC....192
4.18 Refugio 13....193
4.18.a Refugio 13: Caverna....193
4.18.b Refugio 13: Nivel 1....194
Misión: Habla con Goris....194
Misión: Repara la computadora del Refugio 13....195
4.18.c Refugio 13: Nivel 2....196
4.18.d Refugio 13: Nivel 3....197
4.19 Redding....199
4.19.a Redding: Centro....199
Misión: Limpia de “bichos” la Gran Mina Wanamingo....201
Misión: Consigue el alquiler para la viuda Rooney....201
Misión: Pon fin a la pelea del Bar....201
Misión: Averigua quien rajó a la prostituta....202
Misión: Mata a Rana Morton....202
4.19.b Redding: Campamento minero....203
Misión: Encuentra el chip de excavación....204
4.19.c Redding: Entrada a la mina....205
4.19.d Redding: Mina – Túneles 1....206
4.19.e Redding: Mina – Túneles 2....207
4.19.f Redding: Mina – Nivel 1....208
4.19.g Redding: Mina – Nivel 2....209
4.20 Base Militar....210
4.20.a Base Militar: Entrada....210
Misión: Abre la entrada a la Base Militar....211
4.20.b Base Militar: Nivel 1....212
4.20.c Base Militar: Nivel 2....213
4.20.d Base Militar: Nivel 3....215
4.20.e Base Militar: Nivel 4....216
4.21 San Francisco....217
4.21.a San Francisco: Chinatown....217
Misión: El Dragón quiere que te encargues de Lo Pan... cara a cara....218
Misión: Lo Pan quiere que te encargues del Dragón... cara a cara, si es posible....218
Misión: Consíguele a la Hermandad del Acero los planos del Vertibird....219
4.21.b San Francisco: Templo Shi....220
Misión: Consigue una Servoarmadura mejorada de Crockett....220
Misión: Los Shi necesitan los planos de un Vertibird de Navarro....221
Misión: Roba los planos del Vertibird de los Hubologistas....221
Misión: Mata a AHS-9....221
4.21.c San Francisco: Templo Shi – Interior....222
4.21.d San Francisco: Muelle del Transbordador....223
Misión: Roba los planos del Vertibird de los Shi....223
Misión: Los Hubologistas necesitan los planos de un Vertibird de Navarro....224

Misión: Los Hubologistas necesitan combustible para su nave espacial....224
4.21.e San Francisco: Base Hubologista....225
Misión: Mata al Emperador Shi....226
Misión: Mata a Badger para que los vagabundos del petrolero se unan a los Hubologistas....227
4.21.f San Francisco: Muelle....228
4.21.g San Francisco: Petrolero....229
Misión: Devuélvele el bazo a Chip....229
Misión: Encuentra a la novia de Badger en la bodega del barco....230
Misión: La computadora de navegación necesita un componente Navegador....230
4.21.h San Francisco: Petrolero – Puente....231
Misión: El Petrolero necesita combustible....231
4.21.i San Francisco: Petrolero – Bodega....232
Misión: FOB necesario para acceder a la computadora de navegación....232
4.21.j San Francisco: La Hermandad del Acero....233
4.22 Navarro....235
4.22.a Navarro: Gasolinera....235
4.22.b Navarro: Base de Vertibirds....236
Misión: Consigue el FOB del Comandante de la base....237
4.22.c Navarro: Subterráneo....239
Misión: Repara a K-9....240
Misión: Encárgate de la Garra mortal....240
4.23 El Enclave....242
4.23.a El Enclave: Muelle....242
4.23.b El Enclave: Entrada....243
4.23.c El Enclave: Barracones de la guardia....245
4.23.d El Enclave: Celdas de detención....247
4.23.e El Enclave: Corredor de acceso....249
4.23.f El Enclave: Área Presidencial....251
4.23.g El Enclave: Reactor....253
4.24 Anotaciones, Curiosidades y Bugs....255
4.24.a Hacerse iniciado de las cuatro Familias de Nuevo Reno....255
4.24.b Recargar el coche con combustible....255
4.24.c Bug de objetos con Scripts....256
4.24.d Curiosidades después del Fin de Juego....257
5.Objetos....258
5.1 Armas....258
5.1.a Armas cuerpo a cuerpo....258
5.1.b Desarmado....259
5.1.c Armas pequeñas....259
5.1.d Armas grandes....260
5.1.e Explosivos....260
5.1.f Armas de energía....261
5.1.g Armas arrojadizas....261
5.2 Munición....262
5.3 Armaduras....263
5.4 Consumibles....264
5.5 Objetos especiales....265
6.Agradecimientos....266
7.Licencia....267

1. Introducción

Bienvenid@.

Esta es la guía de Fallout 2, y al igual que su homónima, la de Fallout 1, he mirado de poner todo el empeño posible en hacerla.

Esta guía se ha jugado con un personaje masculino y de karma positivo, basada en la traducción, y por lo tanto su nomenclatura, efectuada por traductores y hospedada en ClanDLAN.net. Así que muchísimos agradecimientos a ellos. Debido a esto, opciones o situaciones con un personaje femenino o con un personaje "tonto" (es decir, IN (Inteligencia) < 4) es posible que no aparezcan. Algunas se han mencionado en el punto 4, Guía.

La partida del juego, se ha efectuado con la siguiente instalación (en orden de ejecución):

1. Fallout 2 (Fallout 2 del Fallout Trilogy, original en inglés)
2. Fallout 2 Traducción de ClanDLAN (beta)
3. Fallout 2 High Resolution Patch v4.0.2 (sobre todo para hacer los mapas).

así, que es posible que algunas anotaciones en esta guía difieran en el caso de jugar una partida con los mods o parches semioficiales o no oficiales de TeamX (incluido el Restoration Project) además de existir una posibilidad de haber nomenclatura cambiada.

Sobre la Guía, decir que TODAS las imágenes de la guía son cosecha propia. La información genérica en algunos casos y detalles concretos se ha obtenido de la guía en inglés "*Nearly Ultimate Fallout 2 Guide v1.3*".

Por último, podéis hacer vuestros comentarios en www.ClanDLAN.net, a los que también agradezco por dejarme subir la guía y hacerla disponible al público.

Muchas gracias.

2. Sobre el juego

El juego da mucho de sí y es 100% rejugable o más una vez se instala el Restoration Project (en cuyo momento de escribir esta guía no he tenido el placer de probar). Tiene muchas opciones y soluciones posibles.

A parte de elegir las características principales del personaje, como la Fuerza, la Percepción, Carisma, Resistencia, etc... también tenemos que elegir unos "Extras" o rasgos principales, al inicio de la creación del personaje. Solo se nos permiten dos.

Estos "Extras" entran en la categoría de "Ventajas", las cuales iremos eligiendo cada 3 niveles de personaje y nos ofrecerán nuevas habilidades, como aumentar los críticos, el peso, tener un mejor carisma, etc... Hay ventajas muy interesantes... y otras incluso divertidas, que nos ofrecen diálogos que de otra forma no aparecerían.

Finalmente, para crear nuestro personaje, también deberemos seleccionar tres Técnicas destacadas, que son una especie de habilidades que harán a nuestro personaje actuar de una forma u otra, como por ejemplo, si se selecciona la Técnica de Armas Pequeñas, no vayas a utilizar un Lanzamisiles, porque seguramente no harás tanto daño. Las Técnicas destacadas difieren de las normales en que se suben 2 puntos de técnica cuando se seleccionan, en vez de 1, que es lo habitual. Esos puntos de Técnica se consiguen al subir del nivel y dependen de nuestra Inteligencia.

Hay una Ventaja que nos permite tener una cuarta Técnica destacada.

Respecto el juego en sí, decir que hay la posibilidad de que se nos unan ciertos NPCs, ver el apartado de Acompañantes, incluido, de nuevo, Albóndiga. La cantidad de personajes que se nos pueden unir depende del CA (Carisma), donde a partir de 10, cada 2 puntos, es un personaje más que se nos puede añadir, hasta un total de 5.

En ciertos puntos del juego, las Técnicas de Ganzúa, Primeros Auxilios y Ciencia nos pueden ayudar a continuar la misión o salir de cierto apuro. Os recomiendo que sean las primeras a las que añadís los puntos de Técnica (al menos hasta llegar al 50%. También encontraréis Libros y otros manuales o revistas para facilitar esta labor.

Para terminar, decir que los viajes entre zonas son característicos por los Encuentros aleatorios. Aquí puede pasar de todo, desde encontraros con el Rey Arturo con Servoarmaduras hasta un viaje atrás en el tiempo al Refugio 13.

Cabe mencionar, que a diferencia del resto de Fallouts, en el Fallout 2 es posible obtener un coche para los desplazamientos, y disminuir así el tiempo de viaje entre lugares, aunque es necesaria gasolina que hay que ir encontrando por el yermo.

También dejo aclarado que cabe la posibilidad de que algunas misiones no aparezcan dependiendo del tipo de personaje que hayamos creado para jugar. Es posible, por ejemplo, que personajes con baja inteligencia (IN < 4), no puedan acceder a opciones de diálogo que ofrecen ciertas misiones, o todo al contrario, tengan capacidad de hacer algunas misiones directamente, que con un personaje normal, hay que desarrollarlas más.

A veces es posible que los Acompañantes no nos dejen pasar y queden "estancados" en una puerta, por ejemplo. No seáis brutos, click con el botón derecho del ratón y darle al icono de "Empujar".

Y por ahora, eso es todo. El resto, averiguadlo jugando. :)

2.1. Abreviaturas

En algunos casos, como en la munición, observarás que tienen unas abreviaturas. Para comprender mejor su significado, aquí dejo una lista:

Abreviatura	Significado
CM	Camisa (o Chaqueta) de Metal
BHC	Bala Hueca con Camisa (o Chaqueta)
PB	Perforación Blindada
IEM	Impulso Electro-Magnético
MF	Microfusión, Células de
PE	Pequeñas de Energía, Células
V.E.F.	Virus de Evolución Forzada
G.E.C.K.	Garden of Eden Creation Kit

2.2. Reputaciones y adicciones

Durante el transcurso del juego, aparte de las técnicas y los rasgos que vayas mejorando o aprendiendo, e independientemente del nivel de tu personaje, también puedes conseguir ciertas reputaciones, dependiendo de las decisiones o eventos que tomes en el transcurso de la partida, ya sea por ayudar a la gente en una ciudad o por actos deliberados. También puede que debido al ingerir de forma elevada cierto consumible, acabes con una adicción. Ésta quedan reflejadas también en la lista.

Reputación	Observaciones
Berserker	Lo consigues por matar a mucha gente con buen karma y tú tener mal karma. Los personajes con mal karma tienen mejor reacción en los diálogos.
Campeón	Lo consigues por matar a mucha gente con mal karma y tú tener buen karma. Los personajes con buen karma tienen mejor reacción en los diálogos.
Infanticida	Lo consigues al matar a un niño. -10 a la reacción con la gente y mayor número de encuentros con cazarrecompensas.
Adicto a la Nuka-Cola	Lo consigues consumiendo Nuka-Cola.
Adicto a los Esteroides	Lo consigues consumiendo Esteroides.
Adicto a los Mentats	Lo consigues consumiendo Mentats.
Adicto al Psycho	Lo consigues consumiendo Psycho.
Adicto al RadAway	Lo consigues consumiendo RadAway.
Adicto al Alcohol	Lo consigues consumiendo Licor, Aguardiente, Cerveza, Ron o Cerveza irradiada.
Adicto al Jet	Lo consigues consumiendo Jet.
Adicto a Tragic	Lo consigues jugando con las cartas Tragic.
Gigoló	Lo consigues teniendo sexo una vez (con RE 9, CA 10 y AG 8) o varias veces con ciertos personajes. Aumenta la reacción para personajes del sexo opuesto.
Campeón de Boxeo	Lo consigues derrotando al Masticador en el Ring de Boxeo de Nuevo Reno. Ganas popularidad en Nuevo Reno, Desarmado +5% y Res.Daño +5%. Puedes hacer la audición en el Golden Globes con CA < 9.
Ninfomaníaco	Lo consigues teniendo sexo diez veces con ciertos personajes. Se añade +2 a la audición en el Golden Globes.
Profanador de Tumbas	Lo consigues al cavar una tumba. Obtienes karma -5. Algunas tumbas no son condicionantes.
Iniciado	Lo consigues cuando te unes a una de las 4 Familias de Nuevo Reno (IN > 4). Puedes acceder a algunos servicios especiales en las tiendas de Nuevo Reno y puedes hacer la audición en el Golden Globes con CA < 9.
Casado	Lo consigues si seduces y te casas con Miria o Davin en Modoc. Necesitas CA 8 (o CA 7 y reputación positiva). Miria o Davin te acompañan de forma permanente.
Estrella del Porno	Lo consigues haciendo una película en el Golden Globes de Nuevo Reno. Aumenta tu popularidad en Nuevo Reno, la Sra. Wright deja de hablar contigo y los vendedores de droga te cobran más.
Esclavista	Lo consigues uniéndote al Gremio de Esclavistas. Activas los encuentros de cazar esclavos. Algunas misiones puede que no te aparezcan.
Virgen del Yermo	Empiezas así el juego.
Separado	Lo consigues si te has casado con Miria o Davin y alguno de ellos muere, lo vendes como esclavo(a) o te divorcias. Puedes divorciarte hablando con el Padre Tully.

- **NOTA**: Las adiciones con drogas u otro tipo de consumibles se encuentran en otro apartado.

2.3. Mapa del Mundo

A diferencia de la guía de *Fallout* (1), he decidido incluir el mapa del mundo de Fallout 2. Hay que tener en consideración que las zonas descubiertas e indicadas en el mapa del mundo, no aparecen al iniciar una partida, tan solo aparece Arroyo, aldea que se encuentra en el cuadrante más a la izquierda, en la parte superior. Recomiendo encarecidamente ir descubriendo las ciudades al ritmo que se juega, sino se puede llegar a perder la diversión en el juego.

También hay indicada alguna zona de algún Encuentro aleatorio, y a menos que aparezca mientras recorres el yermo, tampoco tiene porqué ser el lugar indicado en otra partida.

2.4. Encuentros aleatorios

Durante el transcurso del juego, y a medida que te desplaces entre las diferentes áreas del mapa, te encontrarás con una serie de encuentros aleatorios. En cada encuentro es probable que tengas que luchar contra una serie de monstruos (Escorpiones, Mantis, Ladrones etc...) y posiblemente obtengas algunas recompensas. También hay encuentros pacíficos con mercaderes o caravaneros donde podrás comerciar y quizás conseguir objetos que de otra forma no podrías.

Los encuentros aleatorios especiales aparecen en lugares diferentes en cada partida, así que aunque queden indicados en el mapa del mundo, no tiene porqué aparecer en el mismo lugar en la partida que hagas.

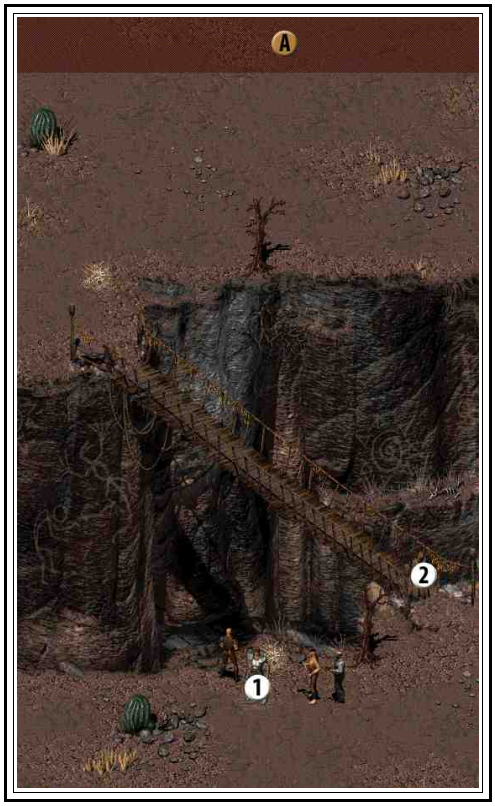
Por norma general, en los mapeados, el punto **1** es donde apareces cuando llegas a la zona y el punto **A** es por el lugar al que puedes volver al yermo.

En este apartado describiré algunos encuentros interesantes o "especiales". :)

2.4.a Encuentro: Puente de la Muerte

Aparecerás en una zona, punto **1**, similar a la del puente de Arroyo, pero sin tiendas y una figura, que obstaculiza el paso para cruzar el puente y salir de la zona, punto **A**. Esta zona quedará marcada en el mapa.

Si hablas con la figura del puente, punto **2**, te dirá que para continuar debes responderle tres preguntas. Primero te pregunta cómo te llamas (dile tu nombre exacto). Después te pregunta qué buscas (dile que buscas el GECK para Arroyo) y finalmente te hará una pregunta sobre la carga que puede llevar un personaje de nivel 6 y considerando que tiene el rasgo Mulo (contéstale con la pregunta de cuántos niveles de Mulo lleva el personaje). Finalmente la figura se inmolará y obtendrás **500 XP**. Si registras el cuerpo, encontrarás una **Túnica del guardián del puente**, que incluso es mejor que una Armadura de metal. Si no contestas bien a las preguntas, el que se acabará inmolando eres tú. ;)

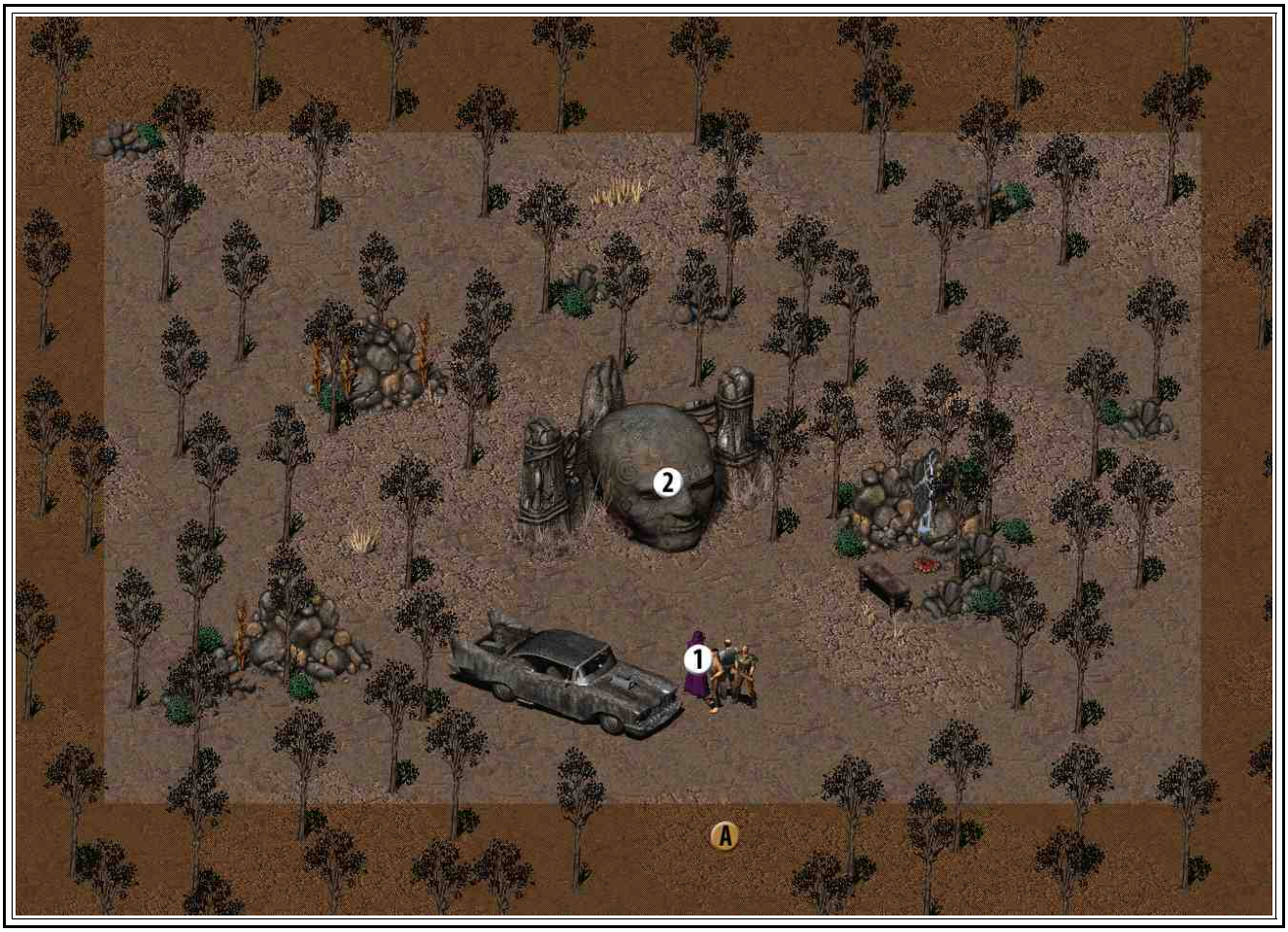


2.4.b Encuentro: Cabeza Parlante

Aparecerás en una zona, punto **1**, en la que verás una cabeza gigante, similar a la del poblado de Arroyo. Esta zona quedará marcada en el mapa del mundo. Puedes salir del mapa por el punto **A**.

Habla con la cabeza parlante en el punto **2**, varias veces si es necesario hasta que te dé un regalo, el **Pedazo de Monumento**. También verás que te dice que es la Cabeza Sagrada del Morador del Refugio.

Si USAS en tu personaje el pedazo de monumento (poniéndolo en una casilla Objeto del inventario, y lo USAS en ti), obtienes FU +3, AG +3 y Resistencia al Daño +50. Temporalmente, claro. Si robas a la Cabeza Parlante, puedes obtener 3 x Pedazo de Monumento más. Necesitas la habilidad **Robar** al 95% para que funcione, sino, sufrirás muerte instantánea, incluso si no le robas nada.



2.4.c Encuentro: El Café de los Sueños Rotos

En este encuentro toparás con un establecimiento llamado el Halcón Maltés. En el punto **2**, verás a un perro, Albóndiga. Se puede unir a tu grupo si llevas visible el traje del Refugio (o al Túnica del Guardián del Puente, encuentro 2.2.a debido a un bug). Para salir de la zona, coge el coche si has venid con él o puedes salir al yermo por los puntos **A**.

En **C1** encontrarás un Pincho de Iguana tirado en el suelo, que en el fondo, es una segunda opción que tienes, usándolo en Albóndiga, para que se te una.

2.4.d Encuentro: El Transbordador accidentado

Este encuentro parece una toma de Star Trek, donde aparece un Transbordador accidentado con varios cadáveres a su alrededor en el punto **2**. Apareces en el punto **1** y por el punto **A** puedes volver al Yermo.

Si miras en los cadáveres de **C1** y **C2**, encontrarás un total de 3 Jeringuillas, que restauran cada una entre 75 y 100 puntos de salud.

2.4.e Encuentro: Caballeros del Rey Arturo

En este encuentro, que al llegar apareces en el punto **1**, te toparás con un grupo de Caballeros de la Hermandad del Acero, e incluso hablarás con Arturo (punto **2**), el cual te informará que están buscando la Santa Granada de Antioquía. Diles que sí los ayudarás y señala una dirección al azar. Obtendrás 500$. Los puedes atacar si quieres, pero dependiendo del nivel y armas que tengas, es bastante difícil el combate. En **C1** encontrarás tirada en el suelo una piedra. Para marcharte, hazle por el punto **A** o usa el coche.

2.4.f Encuentro: Los restos de una ballena

En este encuentro tan solo verás una ballena desmenuzada. En principio este encuentro hace referencia a una comedia televisiva llamada ***The Hitchhiker's Guide to the Galaxy***. En España y países latinoamericanos, aparecieron las novelas con el título: *Guía del autoestopista galáctico*. En **C1** encontrarás tiradas en el suelo unas Margaritas.

2.4.g Encuentro: El Hombre de Hojalata

Al llegar verás un caserío y un hombre en Servoarmadura en el punto **2**. Verás que aparece un diálogo flotante diciendo: “Aceite”. En el punto **C1** encontrarás un Bidón de aceite. Úsalo en él y obtendrás 150 x Células MF.

2.4.h Encuentro: Montón de basura tóxica

Esta zona está lleno de charcos radioactivos además de un montón de Geckos, tanto normales como dorados. Si vienes con Servoarmaduras, no suele pasar nada, ya que te protegen bastante de la radiación, pero no es así si vienes con otro tipo de armadura. Prácticamente es cuestión de acabar con los Geckos si quieres ganar algo de experiencia y poco más.

2.4.i Encuentro: Un solitario perro superviviente

En este caso llegarás a un área con un montón de cadáveres y un perro vagabundo (pariah), merodeando por ahí. Este perro, se unirá a tu grupo (si es posible), quitándote un espacio para Acompañantes, y además, te obliga a hacer una tirada de salvación a disminución de Suerte (en 1 punto) cada diez segundos (hasta llegar a SU 1). También te añadirá el Rasgo "**Gafe**". Si sales de la zona, el perro irá contigo.

La idea es acabar con el perro solitario (tiene unos 750 PS), pero no es difícil, o incluso si te atreves, llevarlo contigo como acompañante. Cuando lo matas recuperas tu Suerte y eliminas el Rasgo "**Gafe"**.

2.4.j Encuentro: Un rebaño de brahmines

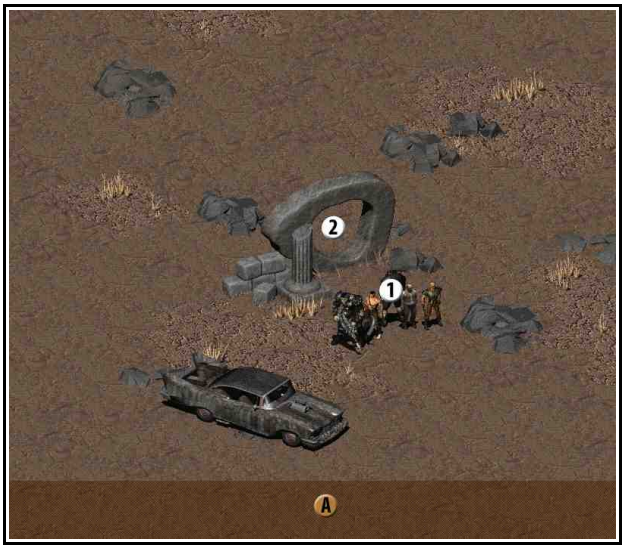
Esta zona tan solo pasa por divertida, porque quedarse aquí es una muerte segura. Nada más aparecer, verás que estás en una zona desértica rodeado (tú y tus compañeros) de brahmines... ¡qué explotan!

Evidentemente cada uno que explota te causará daños, ¡así que en cuanto puedas, corre y vete de aquí!

2.4.k Encuentro: El Guardián del Portal

Al llegar en esta zona verás una gran piedra en una forma casi circular (punto **2**). Pasa por dentro de la roca andando y te teletransportarás al Refugio 13, en el Nivel 3, 80 años atrás.

Esta piedra hace referencia a una de las películas de Star Trek.



En esta zona, donde verás que el Refugio 13 está intacto, puedes revisar los contenedores. Entre los objetos que encontrarás en el punto **C1** hay 46 x Cantimplora – Refugio 13, 1 x Kit de primeros auxilios, 1 x Mentats y 2 x Estimulante. Lo más interesante está en el punto **C2**, que encontrarás un **Abrasador Solar** (ver la sección Armas), además de 1 x Pistola de 10mm, 96 x 10mm BHC, 4 x Cuchillo, 1 x Escopeta y 40 x Cartuchos de Escopeta cal. 12.

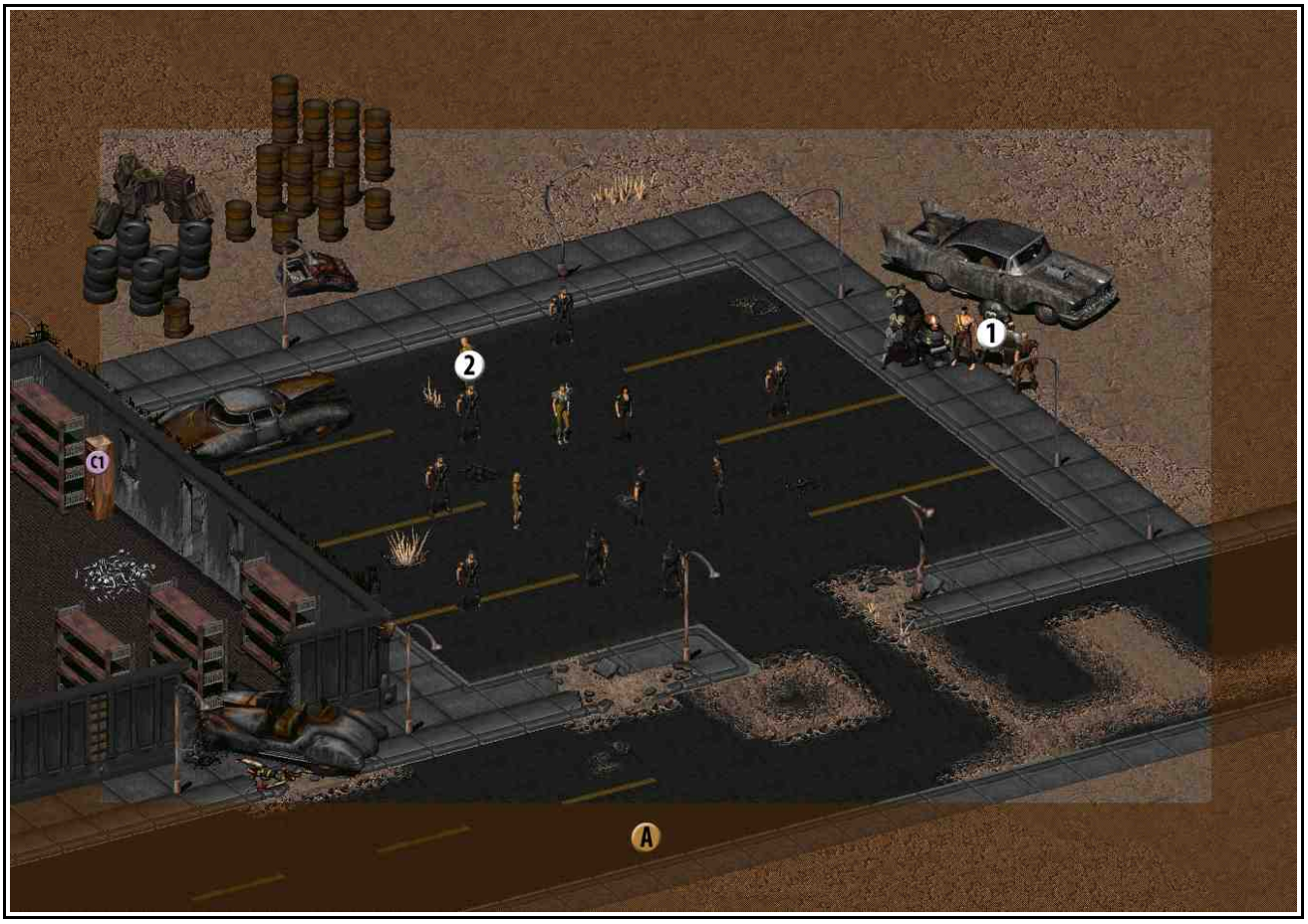
Finalmente, para volver, accede a la computadora del punto **B**, la romperás (y obtienes **1000 XP**), y dale una segunda vez para volver al presente.

2.4.l Encuentro: Aldeanos cubiertos de suciedad cazando para conseguir carne

Nada más aparecer entrarás en modo combate. Observa como todos los NPCs (excepto uno) tienen la característica común de tener nombres especiales. Hay un NPC que se indica como “nadie en especial”.

Este encuentro se dice que tiene que ver con un spammer que entró en los foros de Fallout, y acabó igual que el que te encuentras tú en esta zona (punto **2**). Si lo matas, el resto de “técnicos” saldrán corriendo del área. Puedes acabar con ellos si te interesa, obviamente. :)

En **C1** hay una Taquilla con 1 x Fruta y 6 x Estimulante.

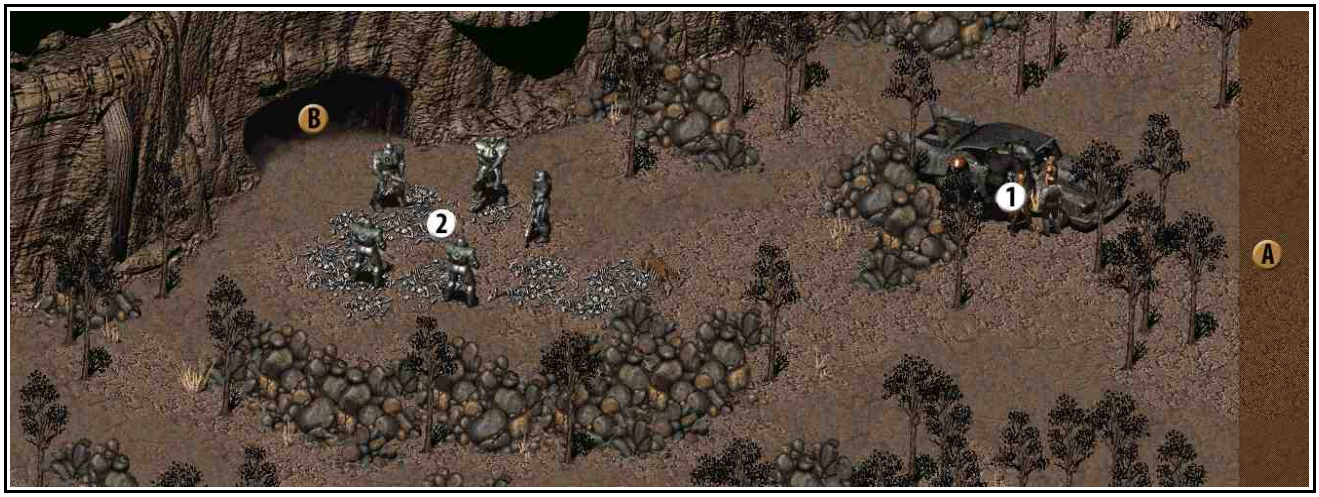


2.4.m Encuentro: Caballeros del Rey Arturo luchando contra una rata

Este encuentro te puede aparecer tras haber hecho el Encuentro: Caballeros del Rey Arturo.

Nada más llegar verás a 5 Caballeros luchando contra una Rata Vorpal (en el punto **2**). En principio no le hacen casi nada de daño, pero yo la pude eliminar con el Rifle de pulsos YK42B con uno o dos disparos, salvando así la vida de Arturo. Recuerda que Arturo está buscando las Granadas Sagradas de Antioquía.

Una vez con la Rata Vorpal muerta (si la matas tú obtienes **7500 XP**), podrás detener el combate (a no ser que quieras matar a los Caballeros).



Entra a la cueva por el punto **B**. Dentro verás un Cofre, en el punto **C1**, que contiene una Granada Sagrada de Antioquía (mira la sección de Armas para ver sus efectos, ya que causa un daño máximo).

Después vuelve por el punto **B** a la salida para regresar a los yermos.

La Granada a la que hace mención es un maqueo a la serie televisiva inglesa de los Monty Python.

3. Acompañantes

En esta sección se listan los personajes que se pueden unir al grupo, y donde se encuentran. En este apartado se han omitido acompañantes con los que puedes casarte, pero no evolucionan con experiencia, como pueden ser por ejemplo, Miria o Davin (dependiendo del PJ si es masculino o femenino, aunque en realidad es indiferente), en Modoc: Calle principal, puntos **4** y **5**. También se nos pueden unir personajes temporales, como el perro Laddie, también en Modoc, en caso de que sean necesarios para una misión. En algunos casos, no dependen del CA (Carisma) que tengamos.

Sulik

A este personaje lo podemos encontrar en Klamath: Centro, punto **4**. O bien podemos ayudarle a que pague su deuda con alguna misión o bien si le pagas con chapas (dólares).

Las armas que puede utilizar Sulik son desde la Almádena que lleva inicialmente, hasta cuchillos, lanzas y ya más adelante, Pistola de 10mm, SMG de 10mm, Pistola .223, HK P90c o H&K G11E.

Características:

- No se unirá con el jugador si la reputación en Klamath es Odiado o peor.
- Se irá si obtienes la reputación Infanticida o Berserker o tu karma es menos de -100.
- Te atacará si te unes a los Esclavistas.
- Te atacará si atacas a cualquiera de Klamath, incluidos los hermanos Dunton.
- Puedes vender a Sulik a los Esclavistas por 1200-1600$.

Vic

A este personaje lo podemos encontrar en La Guarida: Zona Este, punto **7** y se unirá a nosotros si lo liberamos de Metzger, el jefe del Gremio de Esclavistas, que se encuentra en la misma zona.

Vic puede utilizar prácticamente cualquiera de las Armas pequeñas, y más adelante podrás darle Armas de energía.

Características:

- Si Vic tiene la técnica **Reparar** en mayor nivel que la de tu personaje, cuando uses Reparar en alguna parte Vic lo hará en sustitución de tu PJ.
- Si llevas a Sulik en el grupo, siempre te estará diciendo que Sulik lo mira de una forma rara.

Lenny

A este personaje lo encontrarás en Gecko: Asentamiento, punto 3, y se unirá al grupo si dejas que te cuente la historia del Morador del Refugio.

Al igual que Vic, Lenny puede usar la mayor parte de las Armas pequeñas y Armas de energía. Cuando puedas ponerle una Servoarmadura, podrás incluso darle un Rifle M72 Gauss.

Características:

- Tiene la habilidad **Doctor** a muy buen nivel.
- La progresión de los Puntos de Salud de Lenny es muy alta.

Cassidy

Lo encontrarás en Ciudad Refugio: Patio, punto **5**, el Bar del Patio, y se unirá a ti se te explica la historia de su vida y dejas que se una al grupo.

Principalmente puede usar Pistolas, Escopetas (cuando se une lleva una Recortada) y Rifles (Armas pequeñas). Más adelante también le puedes asignar el Taladrador Pancor o Armas de energía, como la Pistola de pulsos YK32 o incluso el Rifle M72 Gauss. También puedes asignarle el Abrasador Solar.

Características:

- Es un excelente tirador, recomendado.
- Si te conviertes en Capitán de la guardia de Ciudad Refugio, podrás reclamar a Stark que le compense por daños y perjuicios.
- "Se la sudan" los necrófagos (como Lenny) o inventores de drogas (como Myron). Eso queda demostrado en los diálogos flotantes.

Marcus

A Marcus lo encuentras en Broken Hills: Centro, punto **9**, es el Sheriff de la ciudad y un mutante. Debes terminar dos misiones allí para que se te una.

Como todo buen Supermutante, Marcus se especializa sobre todo en Armas grandes, ya sean de energía o no, desde Minicañones, hasta Lanzacohetes e incluso rifles, como los Rifles de plasma.

Características:

- En algunos casos no podrás entrar en según que zonas o incluso habrá gente que no hablará contigo.
- Llevar a Marcus ya Lenny en el mismo grupo puede ser bastante divertido.

Albóndiga

Albóndiga lo puedes encontrar en el Encuentro aleatorio 2.4.3, en el edificio del Café de los Sueños Rotos. Para que se una a ti debes quitarte la ropa y mostrar el traje del Refugio.

Como es evidente, no hay armas específicas para Albóndiga.

Características:

- Su ataque hace un daño bastante elevado y es muy efectivo en combate.
- Se le pueden suministrar Estimulantes para curarlo.

Cyberperro

El Cyberperro te lo entregará el Dr. Henry cuando completes la Misión: Prueba el suero mutagénico en un supermutante. Busca en Broken Hills.

No puede llevar armas ni armaduras.

Más adelante, podrás encontrar como acompañante a K-9, que tiene unas estadísticas bastante mejores que el Cyberperro.

Myron

A Myron lo encuentras en El Establo – Laboratorio. Para que se una sigue la conversación de los Mordino mediante el diálogo que tienes con él diciéndole que está desaprovechando sus capacidades.

Aunque es bastante nefasto en combate, Myron puede utilizar principalmente Pistolas.

Características:

- Myron es considerado un niño, si lo matas, ganas la reputación Infanticida.
- Puede crearte Estimulantes, Superestimulantes y Antídotos si tienes los componentes.
- Myron y Cassidy observarás que se odian por los mensajes flotantes cuando van en grupo.

Robot Cibernético

Para conseguirlo, tienes que montar un robot en el Almacén Militar Sierra y hacer la Misión: Consigue un cuerpo para la Supercomputadora, punto 4. Una vez hecho, el robot tendrá la capacidad de la computadora del Almacén Militar Sierra.

El Robot puede usar como armamento Pistolas grandes (tipo 14mm y .223), SMGs, Rifles y Escopetas, incluidas las de energía.

Características:

- Desactiva los sistemas de seguridad del Almacén Militar Sierra una vez te acompaña.
- Tiene una capacidad de carga bastante alta.
- Algunos personajes puede que no te hablen si llevas al robot.

Goris

A Goris lo encuentras en el punto **3** del Refugio 13: Nivel 3, es la figura encapuchada que hay de tamaño desproporcionado al tamaño humano (se supone que es una Garra mortal).

No lleva armas, ya que su ataque es **Desarmado** (sus Garras).

Características:

- Está afectado con albinismo, debido a una mutación diferente del V.E.F.
- Su habilidad en Desarmado es excepcional, y se quita la túnica cuando entras en modo combate.
- Goris se puede comunicar con personajes de baja inteligencia.

K-9

De nuevo, otro de los personajes que te puede acompañar, es un animal de compañía, un perro cibernético, y se encuentra en el punto **4** de Navarro: Subterráneo. Tendrás que acabar la Misión: Repara a K-9 para que se te una.

De nuevo, este personaje no usa armas.

Características:

- No se unirá al jugador si tiene karma bajo o reputaciones negativas.
- Si obtienes la reputación Infanticida o tu karma disminuye de -100, se irá definitivamente.
- Sus estadísticas son mucho mejores que las del Cyberperro.
- Es un perro "parlante", es decir, puede seguir una conversación inteligente.
- Es uno de los pocos acompañantes que se te unen si tu personaje tiene IN < 4.

4. Guía

En esta segunda parte de Fallout, formarás parte de una tribu que fue iniciada por el Morador del Refugio. El pueblo donde te encuentras, Arroyo, se encuentra al borde de la extinción, sin suministros para vivir, sin esperanza. Tú eres el Elegido (o Elegida ;)) y tus primeros pasos, serán pasar la Misión: La Prueba del Templo, para demostrar tu valía como guerrero de la tribu y ganarte la confianza de tu gente. De esta forma la anciana, se asegurará que podrás ir a buscar para Arroyo el **Kit de Creación del Edén** (a partir de ahora **GECK**).

Respecto las imágenes en forma de mapa de las localizaciones en esta guía, normalmente se indican los lugares de los ***Desplazamientos*** a donde puedes dirigirte, y eso suelen ser diferentes secciones de una determinada área (o ciudad, pueblo...), y también indican diferentes niveles de un mismo lugar, como en el caso (más adelante), de los ascensores. El acceso entre zonas se indica con la misma letra. Por ejemplo, en el mapa de Templo: Vestíbulo, el punto **D** indica el desplazamiento hacia Entrada del Templo y viceversa, es decir, en el mapa de Entrada del Templo, el punto **D** también indica el desplazamiento a Templo: Vestíbulo.

Normalmente también se indica el lugar que indica la salida a los yermos (que suele ser siempre el punto **A**), y el lugar donde apareces en la zona, (suele ser el punto **1**). Las letras representan cambios entre zonas y los números personajes o lugares donde puedes actuar.

He dejado visibles los interiores de hogares y residencias en espacios abiertos e indicado el lugar donde hayan ***Contenedores*** susceptibles de ser examinados. Para facilitar más la labor de encontrar objetos, si se pulsa la tecla SHIFT quedan resaltados los objetos en pantalla que se encuentran en el suelo. También se han añadido en la medida que se han ido encontrando, las ***Trampas*** que es posible ir descubriendo en las diferentes zonas.

Normalmente en las aldeas y ciudades se pueden conseguir algunas misiones y experiencia si resuelves algunas situaciones. Mira los ***Puntos de interés*** de los apartados para más información. Lo más práctico cuando llegues a algún pueblo o ciudad suele ser siempre dialogar con todos los personajes para obtener información y nuevas misiones.

En algunos casos, las ***Misiones*** indicadas en la Guía, es posible que no aparezcan en el registro de la PiPBoy, aunque la experiencia por completarlas es la misma que la indicada.

Recibes una bonificación en puntos de experiencia por cada puerta o cofre cerrados que abras con **Ganzúa**, hurto que hagas con **Robar** o trampa que desarmes con **Trampa**. Así que siempre que puedas usa esas técnicas. Evidentemente, también recibes experiencia por misiones finalizadas y enemigos derrotados.

Es recomendable guardar la partida habitualmente, sobre todo para esos momentos inesperados donde es posible solucionar las cosas de varias formas. Siempre es bueno volver a un punto de guardado y repetir la secuencia si vemos que nos ha salido el tiro por la culata.

Indico con antelación que las soluciones de las misiones y del juego, **NO** son únicas, hay multitud de opciones y formas de acabar las misiones y la aventura, aparte de las indicadas en esta guía. Por lo tanto, encarezco fervientemente que pruebes distintas posibilidades.

Cuando estés preparado, y una vez hayas visto la Introducción del juego, comenzarás esta historia en el punto **1,** Templo de Arroyo.

4.1. Templo de Arroyo

Una vez vista la introducción, aparecerás en la entrada del Templo de Arroyo. Llevando a cabo esta prueba, la prueba del templo, demostrarás tu valía para tu pueblo y serás enviado a buscar el G.E.C.K.

4.1.a Entrada del Templo

Fuera del templo, y si observas, verás que no puedes irte de la zona, incluso hablando con Klint. Dirijámonos al punto **D**, Templo: Vestíbulo.

Desplazamientos
En **C** está la salida a la Aldea. En **D** está la entrada al Templo: Vestíbulo.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** al iniciar el juego.

En el punto **2** se encuentra **Klint**, el cual no nos dejará pasar y nos indica que vayamos al Templo.

Esta misión es prácticamente un Tutorial, para ver las posibilidades que nos ofrece el juego y sobre todo, poder acceder y saber cómo realizar algunas acciones y tareas.

Misión: La Prueba del Templo

La prueba del Templo consiste en avanzar por el Templo de Arroyo, eliminando las posibles amenazas si es necesario hasta llegar a su zona más interior.

Dependiendo del enfoque de tu personaje, quizás te interese usar la Lanza que llevas al inicio de la partida. Para ello, debes acceder al inventario y añadirte la Lanza en una de las casillas "Objeto 1" u "Objeto 2".

En el Templo: Vestíbulo, donde apareces en el punto 1, verás que el templo está plagado de hormigas gigantes y más adelante escorpiones mutantes. Acaba con ellos (recomendado ya que consigues experiencia) o avanza como creas conveniente. Como táctica para esta parte del juego, lo recomendable es ir retrocediendo y dejar que se vayan acercando los enemigos (sobre todo los escorpiones mutantes) e irles atacando cuando veáis que tenéis bastantes Puntos de acción para retroceder en una segunda acción.

También aconsejo ir recogiendo todas las colas de escorpión que os encontréis, os servirán para los trueques.

Las puertas que van apareciendo se pueden abrir con un simple click del botón izquierdo del ratón. Si mantenemos sobre un objeto, enemigo o incluso con el PJ, el botón del ratón, veréis que podremos escoger entre varias opciones. "Ver" una descripción, "Mirar" en su inventario, por ejemplo son muy útiles.

Una vez llegamos al punto **E**, nos encontraremos con una puerta cerrada. Para abrirla es tan sencillo como usar la técnica **Ganzúa**. Para tal efecto, abrimos el menú de técnicas y seleccionamos la técnica a usar. Veremos que el icono cambia. Con este icono seleccionamos la puerta. Después entramos por ella.

Apareceremos en el Templo: Pasillos. En la primera sala, zona **T1**, se irán activando algunas trampas a medida que vayamos pasando. Es posible desactivarlas (y eso nos bonificará con XPs) de forma similar cuando hemos usado la Técnica **Ganzúa**, pero esta vez, con la Técnica **Trampas**.

Avanzamos hasta el punto **F**. En este caso, la puerta que tenemos delante, es infranqueable, y con la Técnica de **Ganzúa** no se puede abrir. Si cogemos el Explosivo plástico de **C3**, y lo usamos en ella (hay que ir al inventario, colocar el Explosivo plástico en una de las casillas "Objeto" y justo delante de la puerta, seleccionar el Explosivo -cambiar entre Objeto 1 y Objeto 2- y darle a usar. Tendremos que seleccionar un intervalo de tiempo para la detonación. Con 10s. Bastará. Y recomiendo apartarse. :D), reventará la puerta y podremos continuar.

La última zona del Templo de Arroyo es el Templo: Santuario Interior. Avanzamos hasta el Punto **G** o el Punto **2** de esta zona, donde deberemos pasar la última prueba, Cameron.

En este momento, si tienes una Inteligencia suficientemente alta (INT 4), puedes evitar luchar con él, y convencerlo de que no es necesario combatir. Ganarás **600 XP**.

También puedes luchar mano a mano, sin usar Polvos curativos. Esto te otorga **300 XP**.

O bien puedes decirle que tienes más cosas que hacer, robarle la llave que abre la puerta trasera y avanzar de esta forma. Esto te otorga una bonificación de **600 XP**.

Sea cual sea el método, terminas la *Misión: La Prueba del Templo* y consigues el Traje del Refugio (aunque no es utilizable, es el atuendo común), junto a la querida PiPBoy.

A continuación regresas a Arroyo y se te asignan automáticamente dos misiones:

- Misión: Encuentra a Vic el Mercader.
- Misión: Consigue el G.E.C.K.

4.1.b Templo: Vestíbulo

Una vez dentro del templo, es cuestión de ir avanzando hasta llegar al punto **E** para acceder al Templo: Pasillos y continuar con la Misión: La Prueba del Templo.

Desplazamientos

En **D** está la salida a Entrada del Templo.
En **E** está la entrada al Templo: Pasillos.

Contenedores

En **C1** encontrarás una Vasija, contiene:

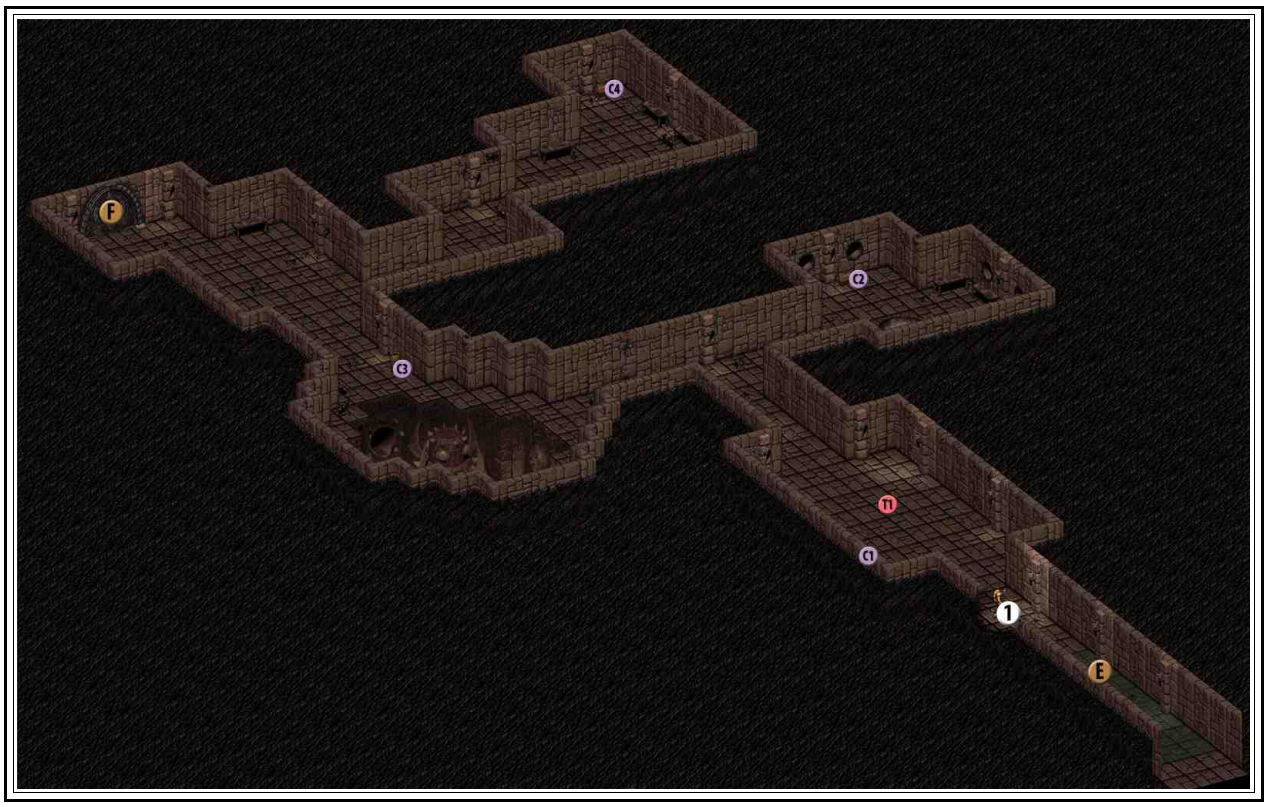
- 1 x Polvos curativos.

En **C2** hay unos Huesos:

- 1 x Lanza.

4.1.c Templo: Pasillos

Continuemos con la Misión: La Prueba del Templo. Debemos avanzar por los pasillos hasta el Punto **F**. Nada de especial, solo que en esta parte, el juego nos introduce las trampas y el uso de explosivos.



Desplazamientos

En **E** está la salida a Templo: Vestíbulo.
En **F** está la entrada al Templo: Santuario Interior.

Contenedores

En **C1** encontrarás en el suelo:
- 1 x Barrote afilado.

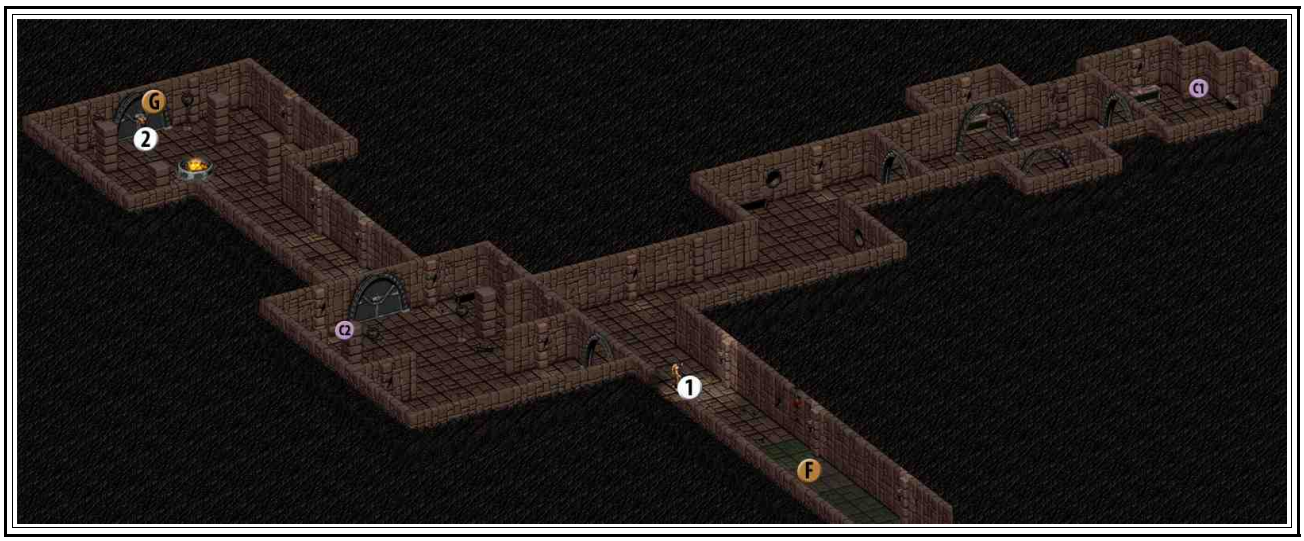
En **C2** hay un Cofre:
- 1 x Polvos curativos.

En **C3** hay una Vasija, contiene:
- 1 x Explosivo plástico.

En **C4** hay un Cofre:
- 1 x Antídoto.

4.1.d Templo: Santuario Interior

Ya casi hemos terminado la Misión: La Prueba del Templo. Debemos avanzar por esta zona hasta el punto **G**, donde nos espera **Cameron**, la última prueba del Templo.



Desplazamientos
En **F** está la salida a Templo: Pasillos. En **G** está la salida a la Aldea.

Contenedores
En **C1** encontrarás un Cofre con: • 1 x Antídoto. • 1 x Polvo curativo. En **C2** hay un Cofre vacío.

4.2. Arroyo

Una vez terminamos la Misión: La Prueba del Templo, nos encontraremos en Arroyo, en la Aldea.

4.2.a Aldea

Dentro de la aldea, podremos hablar con los diferentes habitantes del pueblo si nos apetece, para completar algunas misiones, hacer algún que otro trueque y hablar con la **Anciana**. Después de que la Anciana nos encomiende la Misión: Encuentra a Vic el Mercader y la Misión: Consigue el G.E.C.K., procedemos a salir de esta zona por el punto **B** hacia el Gran Puente.

Desplazamientos
En **B** está la salida al Gran Puente. En **C** está la Entrada del Templo. En **G** está la entrada al Templo: Santuario Interior. En **H** está la entrada a los Bosques.

Contenedores

En **C1** encontrarás en un Estante:
- 1 x Raíz de Xandria.

En **C2** hay una Pala tirada en el suelo, al lado del carromato:
En **C3** hay una Vasija, contiene:
- 100 x Dinero.

En **C4** hay un Estante que contiene:
- 1 x Fruta.
- 1 x Cuchillo.

En **C5** hay un Cofre que contiene:
- 1 x Polvo curativo.
- 1 x Cuchillo.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** nada más aparecer en Arroyo después de La Prueba del Templo. Si vienes del yermo, apareces en el punto **B**, tras haber cruzado el Gran Puente. También es posible volver adentro del Templo por los puntos **C** y **G**.

En el punto **2** está **Cameron**. Te pude añadir un 10% en **Desarmado** y en **Armas cuerpo a cuerpo** si tu AG es 6 y no has seleccionado ninguna de las habilidades de combate como habilidad principal.
En el punto **3** está Feargus, lo que sería tu sobrino. Verás que exclama que el pozo está estropeado.

Misión: Repara el Pozo de agua

Esta misión no queda marcada en la PiPBoy, pero si reparas el pozo (no es necesario un nivel alto de la Técnica **Reparar**), obtendrás **100 XP**.

En el punto **4** está **Marlis**, una de tus tías.
En el punto **5** está **Lucas**. Te puede enseñar la técnica **Desarmado** hasta el 40% (si tienes AG 6). Si tienes esa técnica a ese nivel, puede llegar hasta el 55%.
En el punto **6** está **Jordan**. Te puede aumentar un 10% la técnica **Armas cuerpo a cuerpo** si está en el 36% o superior.
En el punto **7** está **Nagor**. Te ofrecerá la misión de rescatar a su perro Smoke.

Misión: Rescata a Smoke, el perro de Nagor, de los bosques

La zona de los Bosques se encuentra accediendo por el punto **H**. En esta zona hay bastantes Geckos y no son sencillos de matar, pero con paciencia podemos recuperar a Smoke.

Una vez recuperado, regresamos a la Aldea, y hablamos con Nagor. Obtendremos **100 XP** por haberle traído a Smoke.

En el caso de haber muerto Smoke, Nagor va en su búsqueda, y si accedemos a los Bosques, lo encontraremos y podremos coger su Lanza.

En el punto **8** está **Hakunin**, el chamán de la aldea. Te dará una bolsa de Polvos curativos si hablas con él. También te indicará que si le traes Flor de broquia y Raíz de Xandria, las mezclará y te dará una bolsa de Polvo curativo.

Hablando con él, también puede curarte las heridas que tengas gratis si tu Karma no es negativo.

Misión: Mata las malas hierbas que infestan el huerto de Hakunin

En la zona con cultivos (en verde), justo en la parte norte de la tienda de Hakunin, hay 2 x Plantas de esporas, que si acabas con ellas, Hakunin te lo agradecerá con un Polvo curativo y ganarás **100 XP**.

En el punto **9** encontrarás a la **Anciana** de tu tribu. Te indicará que para conseguir el G.E.C.K. debes ir al Refugio 13 a buscarlo (y también te dará una Cantimplora para tus viajes con el Sagrado 13). Para conocer el paradero del Refugio 13, te aconsejará que busques y hables con Vic, en Klamath. Aparte, también te dará 152 x Dinero (mientras tu INT sea 4 o superior).

Misión: Encuentra a Vic el Mercader

Tal y como te indica la Anciana, deberás dirigirte a Klamath para hablar con Vic.

Una vez en Klamath, averiguarás que Vic no se encuentra aquí. Tu tarea es hablar con Jenny, en la Casa de Baños, punto 11 de Klamath: Centro, para que te dé más información. Si hablas con otras personas en Klamath, te dirán algo parecido, que posiblemente Vic se haya dirigido a La Guarida. Así que vayamos hacia allí.

Una vez en La Guarida, tu siguiente paso es hablar con Mamá, el punto **4** de La Guarida: Zona Este. Mamá te informará de que a Vic lo tiene retenido Metzger, el jefe local del Gremio de Esclavistas, y se encuentra en la casa al norte del restaurante de Mamá.

Ve al edificio del Gremio de Esclavistas y una vez Aidan te haya explicado quiénes son, deja que el guardia, en el punto **7**, te deje pasar para hablar con Vic. Vic te explicará que está retenido por Metzger y te pedirá que lo liberes. Te asignará la Misión: Libera a Vic de su deuda consiguiendo la radio de su casa en Klamath y pagando a Metzger.

Una vez lo encuentras en La Guarida y hablas con él, esta misión queda concluida.

Misión: Consigue el G.E.C.K.

Una vez encuentras a Vic, según la misión anterior, y le preguntes sobre el Refugio 13, te dirá que no conoce su ubicación exacta, pero que deberíais dirigiros a Ciudad Refugio para obtener más información.

En Ciudad Refugio, tras preguntar y obtener más información, te indicarán que debes acceder al ordenador central, punto **4** en Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 3, para obtener la información de la ubicación del Refugio 13. Sin embargo, esa computadora no conoce la ubicación del Refugio 13, pero sí te dará la información del Refugio 15. Así que nos dirigimos allí.

Una vez en el Refugio 15, accede al terminal del punto **2**, en Refugio 15: Nivel 3. Te marcará la ubicación del Refugio 13 en el mapa del mundo.

NOTA: También tienes la opción de averiguar el paradero del Refugio 13, si hablas con Cecina Bob, en el punto **2** de RNC: Rancho de Westin, averiguas que el Dr. Jubilee le robó el mapa y a éste le preguntas, en el punto **8** de RNC: Centro y le compras el cuadro.

Una vez conoces el paradero del Refugio 13, dirígete allí. En Refugio 13: Nivel 13, la Taquilla del punto **C3** contiene el **G.E.C.K.** Nada más cogerlo, obtienes **4000 XP**. También tienes la opción de obtener el G.E.C.K. Cuando terminas la Misión: Repara la computadora del Refugio 13, y hablas con Jim sobre el G.E.C.K. Te lo entregará amistosamente.

Ya con el G.E.C.K., vuelve a Arroyo para hablar con la Anciana. No obtienes XP por volver a Arroyo.

En este momento, verás a la Anciana medio desfallecida y te contará que han venido unas bestias metálicas y han acabado con el poblado y a otros se los han llevado hacia el Sur. Te marcará en el mapa del mundo Navarro. Ahora es cuestión de vengar la muerte de tus compañeros de la Tribu; recuerda que eres un descendiente del Morador del Refugio. :D
Antes de esto, te recomiendo acabar de visitar las zonas que no hayas podido visitar, como pueden ser Redding o la Base Militar, entre otras.

NOTAS:

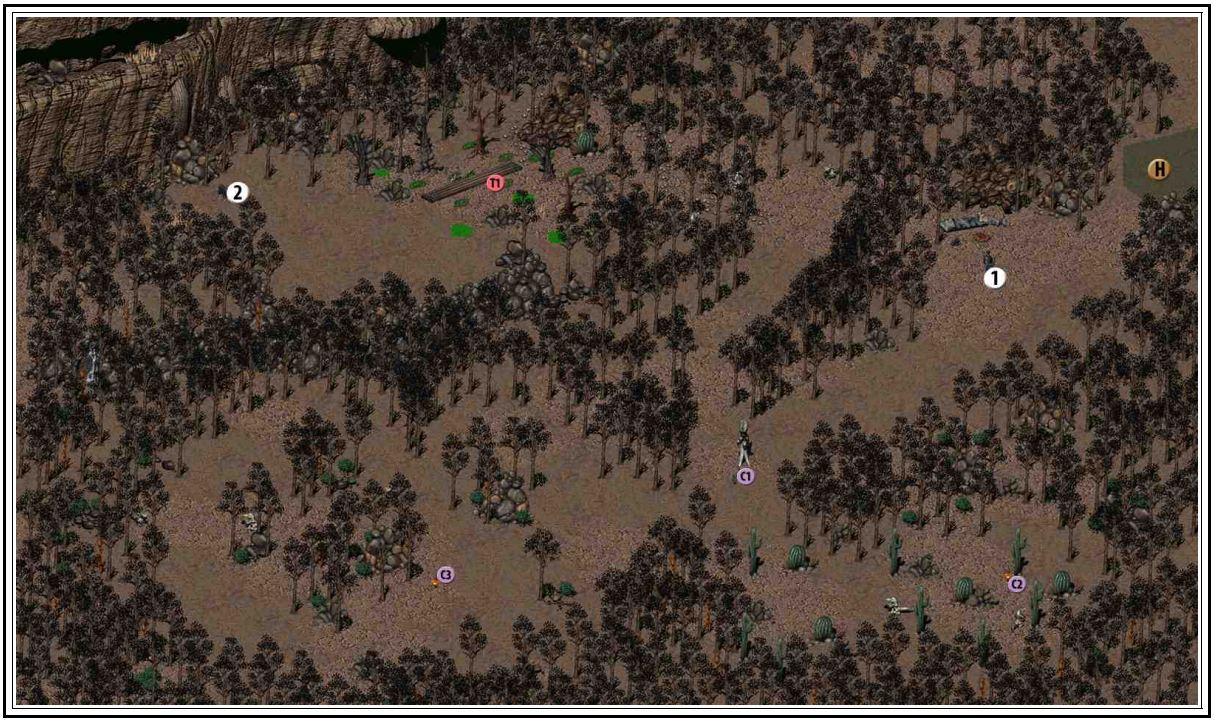
- Durante el transcurso del viaje de buscar el G.E.C.K., verás que aparecen una serie de "visiones" en forma de animación de la Anciana. En total son cuatro visiones. La última de ellas, aparece en cierta fecha o bien cuando vuelves a Arroyo con el G.E.C.K., aunque no hayas visto las 3 anteriores.
- Cuando vuelves con el G.E.C.K. y entras en Arroyo, verás que el puente colgante está destruido. De hecho, es una nueva zona del mapa, pero no puedes hacer nada en ella.

4.2.b Bosques

Para completar la tarea que nos indica Nagor, la Misión: Rescata a Smoke, el perro de Nagor, de los Bosques, debemos acceder a esta zona.

Esta zona está plagada de Geckos, aunque no todos son hostiles. También es posible utilizar la Técnica **Sigilo** para pasar sin que nos detecten. También encontraremos en el suelo, Flores de Broquia y Raíces de Xandria. Se puede recoger para llevárselas a Hakunin y que nos las mezcle en Polvos curativos.

Smoke se encuentra en el punto **2**, en la zona más noroeste del mapa. Para llegar hasta allí, hay que pasar por una zona (marca **T1**) de residuos radiactivos, y si no vamos con cuidado (dar un rodeo por detrás la piedra grande) por donde pisamos podemos quedar envenenados. Una vez recuperado Smoke, volvemos a la Aldea. Si han quedado Geckos y entramos en modo combate, Smoke también nos ayudará a deshacernos de ellos.



Desplazamientos
En **H** está la salida hacia la Aldea.

Contenedores
En **C1** encontrarás una Raíz de Xandria. En **C2** encontrarás una Flor de Broquia. En **C3** encontrarás una Flor de Broquia.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a los Bosques. En el punto **2** está **Smoke**.

4.2.c Gran Puente

Esta zona es la que separa la Aldea de tu tribu, de los yermos. Verás un gran puente colgante una vez te dirijas hacia el sur. Al sur del Gran Puente está la zona para salir a los yermos. Tras haber hablado con la Anciana, nuestra siguiente tarea es ir a hablar con Vic, en Klamath.

Desplazamientos

En **A** está la salida hacia el Yermo.
En **B** está la entrada hacia la Aldea.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Gran Puente desde la Aldea.

En el punto **2** está **Mynoc**, el Guardián del puente. Si hablas con él, averiguarás que es posible afilar la lanza para mejorarla, pero necesitas un pedazo de pedernal y que tu tía Marlis guarda uno.

Misión: Consigue un pedernal para que Mynoc afile tu Lanza

Mynoc te indicará que te puede afilar la lanza si le traes un pedazo de pedernal. También te comenta que tu tía Marlis guarda uno. Puedes regresar a hablar con tu tía Marlis en la Aldea.

Para conseguir el pedernal, tienes varias opciones. A cambio de 3 x Polvos curativos te lo entrega, se lo puedes robar, puedes hacer un trueque a cambio de una cola de escorpión o con **Conversación** al 51%, te lo entrega directamente y ganas **50 XP**. Regresa con Mynoc y deja que te afile tu Lanza. Pasará a ser una **Lanza afilada**.

NOTA: Mynoc cambiará de conversación cuando vuelvas de Klamath o de La Guarida y no podrás terminar esta misión.

4.3. Klamath

Tras abandonar la Aldea, accederemos por primera vez a una zona medio civilizada. Aunque esta ciudad está prácticamente destrozada, tendremos la opción de comerciar y mejorar nuestro equipo, así como llevar a cabo ciertas misiones. Recordemos que hemos venido a Klamath en busca de Vic, para avanzar en la Misión: Encuentra a Vic el Mercader. Es posible activar algún Encuentro aleatorio entre Arroyo y Klamath, aunque el viaje es bastante corto como para que no sea así.

En Klamath también encontrarás al primero de los posibles Acompañantes.

4.3.a Klamath: Centro

Esta es la primera zona de Klamath a la que accedes por primera vez. En esta zona puedes acceder al Gecko Dorado y la Casa Buckner. En cuanto puedas, es recomendable que adquieras una Pistola de 10mm, y también lleves contigo unos cuantos Polvos curativos. Si te llega el dinero, puedes mirar de adquirir una Armadura de cuero.

Desplazamientos
En **A** está la salida hacia el yermo. En **B** está la entrada al Klamath: Cañón. En **C** está el acceso a Klamath: Barrio de los Tramperos. En **D** está la entrada a Klamath: Tierras de caza.

Contenedores

En **C1** encontrarás un Escritorio:
- 1 x Estimulante
- 45 x Dinero

En **C2** encontrarás una Estantería con 4 x Piel de Gecko.
En **C3** encontrarás en el suelo 1 x Piel de Gecko dorado. Usa la Técnica **Ganzúa** en la puerta.
En **C4** encontrarás una Estantería:
- 1 x Nuka-Cola
- 1 x Armas y Balas

En **C5** encontrarás un Baúl:
- 2 x Polvos curativos
- 1 x Flor

En **C6** encontrarás una Estantería:
- 3 x Bengala
- 2 x Fruta
- 2 x Cuchillo

En **C7** (casa de Vic) encontrarás un Tocador:
- 1 x Nuka-Cola
- 1 x Licor
- 6 x Cerveza
- 3 x Cantimplora de Vic
- 1 x Baraja de cartas “Tragic”

En **C8** (casa de Vic) encontrarás en una Estantería:
- 1 x Estimulante
- 1 x Rifle de tubo
- 24 x 10mm BHC
- 1 x Radio de Vic

En **C9** hay unos Estantes con 3 x Cecina.

En **C10** hay una Estantería. Debes tener una puntuación alta en **Ganzúa** para abrir la puerta. Es posible que Buck Dunton entre en combate si te coge accediendo a la estancia:
- 1 x Revista “La Garra de la Gata”
- 3 x Cecina
- 1 x Cóctel Molotov
- 3 x Cerveza
- 1 x Licor
- 3 x Piel de Gecko

En **C11** hay un Refrigerador:
- 1 x Cola de Escorpión
- 2 x Pincho de iguana

En **C12** hay una Taquilla:
- 4 x Cecina
- 1 x Cuchillo

En **C13** hay una Estantería:
- 1 x Licor
- 56 x Dinero

En **C14**, encontrarás en el suelo (tienes que abrir la puerta con **Ganzúa**):
- 2 x Cecina
- 1 x Cuadro borroso (se puede vender por 300$)

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Klamath desde el yermo.

En el punto **2** está **Torr** (de aspecto tribal). Es posible que esté en movimiento por la zona o dentro de Casa Buckner. Hablando con él, nos pedirá que cuidemos de los Brahmines que tiene.

> ***Misión: Protege a los Brahmines***
>
> Una vez apareces en la Klamath: Zona de pastos, debes enfrentarte a 7 x Escorpión. Una vez derrotados, obtienes **250 XP** y +40 al Karma (los obtienes una vez regresas a Klamath).
>
> También verás un par de Duntons. Otra aproximación de esta misión, es hablar con ellos (una vez acabado con uno de los Escorpiones). Te dirán que tienen una tarea para ti. La Misión: Robar los Brahmines. Esta misión también la puedes conseguir en Klamath, aunque has de tener Karma negativo y/o mala reputación.
>
> Si decides acabar con los Dunton, ambos llevan una Nudillera con pinchos.

En el punto **3** está encontrarás un **Cartel de anuncios**. Si lees las notas te harás una idea de como está el panorama en Klamath. Incluso verás una nota que te indica dónde se encuentra Vic el Mercader.

En el punto **4** está **Aldo**, un borracho empedernido. Se ofrece como guía a cambio de 5 x Dinero, y le puedes preguntar sobre Vic. Te indicará que no sabe donde está pero que puedes hablar con Jenny en Casa de Baños para que te informe. También tiene 2 x Licor y 2 x Cerveza para trueques.

En el punto **5** está **Ardin Buckner**, que lleva la Casa Buckner, y es la madre de Torr. Según los eventos de la Misión: Protege a los Brahmines y Misión: Robar los Brahmines, la madre de Torr nos pedirá ayuda para ir a buscar a su hijo.

> ***Misión: Rescata a Torr***
>
> Esta misión te la asigna la madre de Torr, Ardin Buckner. Mediante el diálogo averiguarás que se ha dirigido al Klamath: Cañón.
>
> Una vez lo rescates y vuelvas a Klamath: Centro, obtendrás **200 XP** por finalizar la misión. También tienes la opción de pedirle a Ardin que libere a Sulik (y así evitas tener que pagarle para que se añada a su grupo. Aparte, tienes otras opciones, como convenciéndolo).

Tras finalizar esta misión de su hijo, y según los acontecimientos, te ofrecerá una segunda misión, la de ir a buscar a Smiley el Trampero (también es posible obtener esta misión antes).

Misión: Rescata a Smiley el Trampero

Una vez hayas rescatado a al hijo de Ardin, Torr, te asignará esta misión.

Para encontrar a Smiley, Ardin te habrá indicado que debes dirigirte a las Cuevas tóxicas.

Sigue el recorrido hasta que lo encuentres. Deberás dejar que se una a ti y volver a Cuevas tóxicas: Entrada, punto **A**, para finalizar la misión. Obtendrás **1.000 XP**.

Vuelve a Klamath:Centro, a hablar con Ardin y te recompensará con 100 x Dinero. Si hablas con Smiley, una vez rescatado, te enseñará el Rasgo "**Despellejador de Geckos**", y a partir de ahora obtendrás una Piel de Gecko cada vez que mates uno. Si también le preguntas sobre la caza de Geckos, aumentará tu Técnica de **Supervivencia**.

En el punto **6** está **Smiley**. Ver la Misión: Rescata a Smiley el Trampero.

En el punto **7** está **Sulik**. Este es el primero de los Acompañantes que te puedes encontrar en Fallout 2. Para conseguir que se te una tienes varias opciones (entre otras):

- Pagarle 350 x Dinero. Que es la deuda que tiene con Ardin Buckner.
- Convencerlo.
- Hacer alguna misión para Ardin Buckner y que le perdone la deuda.

Tanto si decides que te acompañe o no, pregúntale sobre todo, ya que te dará buenas indicaciones. También te comentará que está buscando a su hermana y que piensa que la tienen los esclavistas, en La Guarida.

En el punto **8** está **Whisky Bob**. Si hablas con el te pedirá que le ayudes con su destilería.

Misión: Reabastece de combustible la destilería

Dirígete a Klamath: Tierras de caza para llevar a cabo esta misión.

Dentro del único edificio que hay, coge un trozo de Leña (**C1**), y úsalo en la destilería (colócatelo en una de las casillas Objeto y úsalo en la destilería).

Una vez pongas la leña, obtendrás **100 XP** como bonificación.

En el punto **9** está **Maida Buckner,** la hermana de Torr. Te podrá dar todo tipo de información, desde la ubicación de La Guarida, hasta la deuda de Sulik. Si comercias con ella, verás que tiene objetos bastante útiles si te los puedes permitir, como una Armadura de cuero, una cuerda, algún Estimulante...

En el punto **10** se encuentra **Sally Dunton** o Sally la Narizotas, que regenta la Casa de Baños. Si has terminado la Misión: Protege los Brahmin y has hecho huir a los Dunton, no te hablará.

Te propondrá algún servicio de baño, incluido el servicio completo el cuál te permitirá hablar con Jenny directamente, por ejemplo.

En el punto **11** se encuentra **Jenny**. Si hablas con ella averiguarás que Vic (ver la Misión: Encuentra a Vic el Mercader) quizás se haya ido hacia La Guarida. También te indicará su ubicación por si no la tenías ya. Opcionalmente, podrás hablar con ella sobre otros temas de Klamath.

En el punto **12** se encuentra **Buck Dunton**. Si has hecho huir a los Dunton protegiendo los Brahmin para Torr, se pondrá de malas maneras, pero podrás negociar y conversar con él. En su inventario se encuentra una revista "La Garra de la Gata".

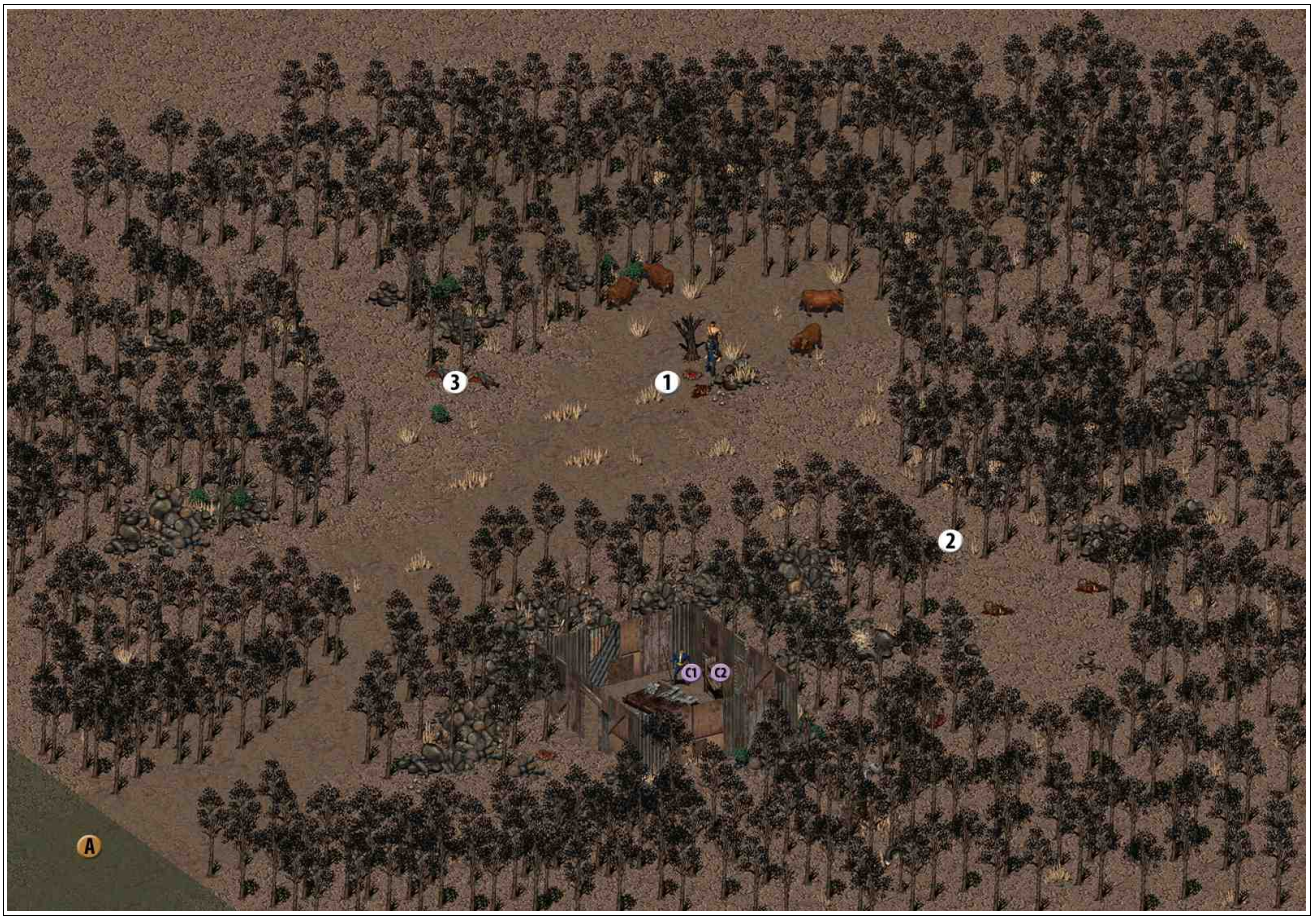
En el punto **13** se encuentra **Sajag**, y lleva el comercio de "El Gecko Dorado". Hablando con él podrás comerciar, alquilar una habitación... Si comercias con él podrás conseguir la Pistola de 10mm, balas e incluso una Armadura de cuero si no la has conseguido todavía.

En el punto **14** se encuentra **John Sullivan**. Si le pides que te hable de magia, conseguirás una cerveza gratis y una bonificación del 10% en **Armas cuerpo a cuerpo**, un 10% en **Desarmado** y **150 XP**.

Por la zona de Klamath: Centro, verás que hay un chucho dando vueltas constantemente. Si llevas un trozo de Cecina y hablas con él (bueno, haces el gesto), tendrás la opción de darle de comer. En ese caso, te dará la **Llave del Barrio de los Tramperos**.

4.3.b Klamath: Zona de pastos

Aquí puedes acceder o bien, desde Klamath: Centro, o bien, directamente, si aceptas la Misión: Protege a los Brahmines, por parte de Torr, en Casa Buckner.



Desplazamientos

En **A** está la salida hacia Klamath: Centro. No es posible volver a esta zona una vez regresas a Klamath.

Contenedores

En **C1** encontrarás una Cola de Escorpión tirada en el suelo.
En **C2** encontrarás una Estantería con:

- 1 x Cecino

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a la Klamath: Zona de pastos.

En el punto **2** encontrarás el **resto de Escorpiones** que amenazan a los Brahmines. Acabando con ellos terminas la Misión: Protege a los Brahmines que te ofrece Torr en Klamath: Centro.

En el punto **3** hay un par de **Duntons**. Tienes la opción de acabar con ellos según la Misión: Protege a los Brahmines o hablar con ellos y ver qué quieren.

Misión: Robar los Brahmines

Una vez apareces en la Klamath: Zona de pastos, si no has acabado con todos los Escorpiones y hablas con los Dunton, te darán esta misión de robarle los Brahmines a Torr. Esta misión solo será posible si tu CA es menor de 10. Si acabas con los Escorpiones después de hablar con los Dunton, desaparecerán y no podrás terminar la misión.

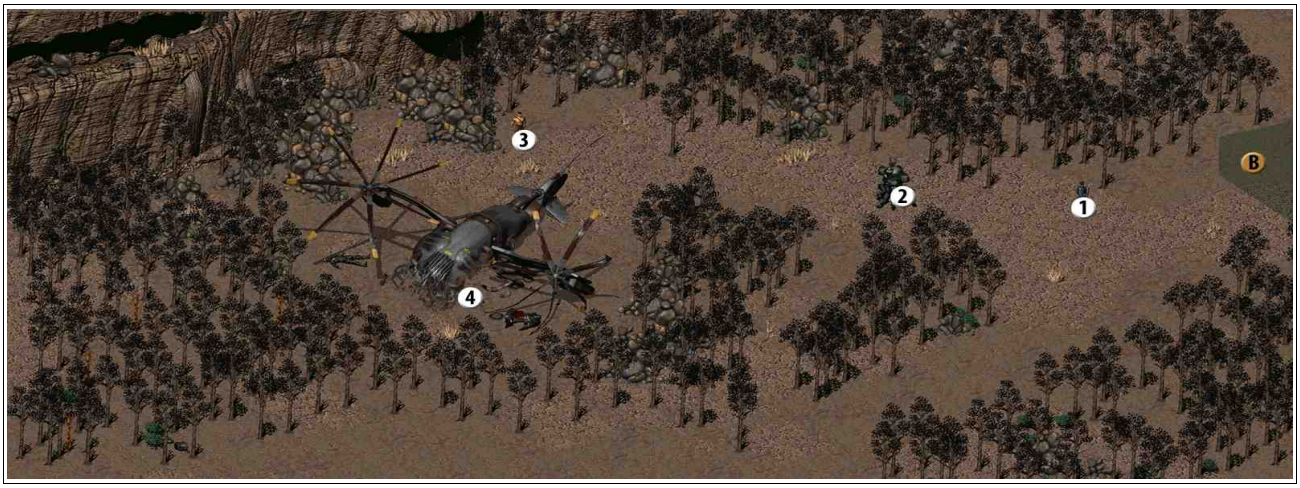
Habla con Torr para avisarle de los Dunton, y saldrá corriendo a buscar ayuda. Vuelve a hablar con los Dunton, y ganarás **150 XP** por misión completada además de 50 x Dinero, 5 x Cecino y -50 al Karma. También puedes acabar con ellos para seguir la Misión: Protege a los Brahmines.

Llevar a cabo esta misión, te permite activar la Misión: Rescata a Torr.

Es posible activar y terminar las tres misiones, la de Proteger los Brahmines, la de Robar los Brahmines y la de Rescatar a Torr, aunque no se reciben todas las bonificaciones. Para tal efecto, hablamos con los Dunton y aceptamos su tarea. Seguidamente, volvemos a hablar con ellos y les decimos que la gente sabe lo que hacen (con lo que saldrán huyendo); obtienes **250 XP** y +50 al Karma (aunque no queda visible en el visor). Posteriormente, hablamos con Torr, y le hablamos de los Dunton y que vienen a por los Brahmines (también saldrá corriendo en busca de ayuda y nos dará acceso a la Misión: Rescata a Torr). Acabamos con los Escorpiones para una bonificación extra de XP y regresamos a Klamath.

4.3.c Klamath: Cañón

Lo más impactante que tiene esta zona es el Vertibird accidentado. También vendrás aquí por la Misión: Rescata a Torr.



Desplazamientos

En **B** está la salida hacia Klamath: Centro.

Contenedores

En **C1** encontrarás una Persona con un extraño tipo de armadura. Tiene en su inventario:

- 1 x Pase amarillo del reactor.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Cañón.

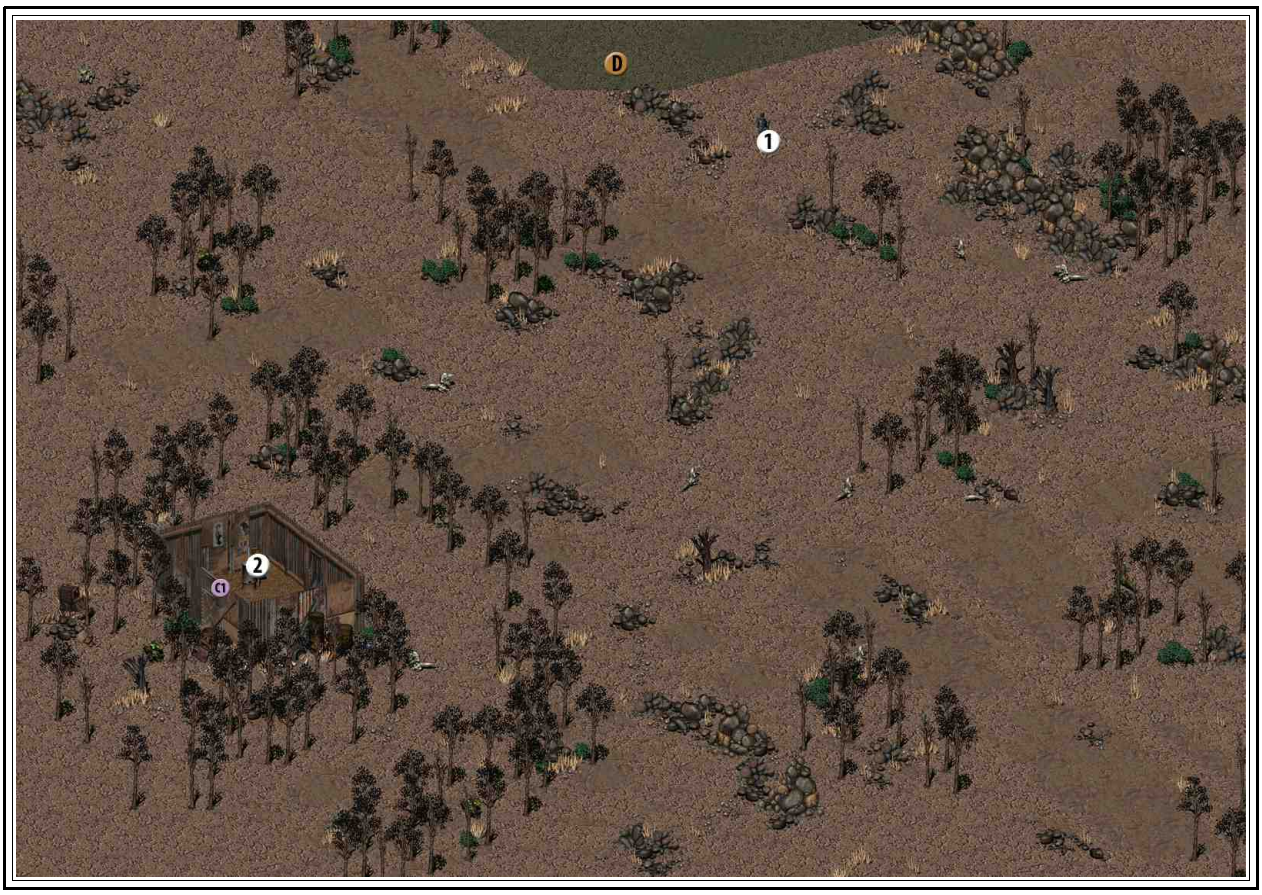
En el punto **2** encontrarás un **Robot**. Nada más acercarte, activarás el modo combate. Es bastante duro de pelar, pero puedes ir retirándote y atacando. Una vez acabes con él, obtendrás experiencia. Si mientras combates, cambias de zona, al volver, el robot no te atacará y podrás incluso repararlo.

En el punto **3** se encuentra **Torr**, siempre y cuando lleves a cabo la misión de rescatarlo.

En el punto **4** hay un **Vertibird accidentado** y 2 cadáveres de Personas junto a él. En principio, uno de los cadáveres tiene un Pase amarillo del reactor (**C1**), pero no sirve para nada en el juego.

4.3.d Klamath: Tierras de caza

Esta es la parte sur de Klamath. Es algo desértica pero tienes la opción de encontrarte con bastantes Geckos, y si has conseguido el Rasgo **Despellejador de Geckos**, puedes conseguir unas cuantas pieles. Aquí también tienes que venir por la Misión: Reabastece de combustible la destilería.



Desplazamientos

En **D** está la salida hacia Klamath: Centro.

Contenedores

En **C1** encontrarás tirado por el suelo:

- 2 x Licor
- 2 x Leña

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a las Tierras de caza.

En el punto **2** está la **destilería** que debes encender con Leña (se encuentra justo al lado) para finalizar la misión de Whisky Bob.

4.3.e Klamath: Barrio de los Tramperos

Esta es la parte oeste de Klamath: Centro. Aquí se encuentran los cazadores y tramperos de Geckos. Para regresar de la zona más al norte, donde está el Highwayman, debes pasar de nuevo por las Alcantarillas.

Desplazamientos

En **C** está la salida hacia Klamath: Centro.
En **E** están las escaleras de bajada a Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas)
En **H** están las escaleras de bajada a Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 3)

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 2 x Pieles de Gecko
- 2 x Polvos curativos

En **C2** hay una Taquilla. Debes abrir cualquiera de las dos puertas con **Ganzúa** para acceder:
- 2 x Pieles de Gecko Dorado
- 6 x Pieles de Gecko

En **C3** hay una Taquilla que contiene 1 x Botas de caucho.
En **C4** hay una Taquilla que contiene 24 x 10mm BHC.
En **C5** hay una Taquilla que contiene 1 x Botas de caucho.
En **C6** hay un Refrigerador:
- 4 x Nuka-Cola
- 2 x Cerveza

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a las Tierras de caza.

En el punto **2** está **Picket "el flaco"**. Si hablas con él, además de informarte sobre cosas genéricas de Klamath, también te dirá el problema de ratas que tienen, y que al parecer, una especie de "Dios Rata" las guía. Opcionalmente, averiguarás que hay un automóvil, marca Highwayman, en una zona que no puede acceder.

Misión: Mata al Dios Rata

Esta misión no te la asigna directamente Picket, pero puedes llevarla a cabo por tu cuenta. Una vez vuelvas al Barrio de los Tramperos la tendrás en la lista de misiones finalizada.

Para poder acabar con el Dios Rata, hay que acceder a las Alcantarillas, punto **E** de Klamath: Barrio de los Tramperos. Por lo tanto debemos continuar hacia el norte, pero la puerta en el punto **3** está cerrada con llave. Para abrirla podemos:

- Robarle la llave a Picket
- Hacer un trueque con él por la llave
- Abrirla con **Ganzúa**
- Haber dado carne al perro de Klamath: Centro y que nos haya dado la llave

Seguidamente continuamos por la parte laberíntica de la zona noroeste, por dentro del edificio, donde nos encontraremos a grupos de ratas como enemigos hasta el punto **E**, que está la Boca de las alcantarillas. Bajamos a Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas).

Continúa por esa nueva zona hasta acceder a Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 2).

Finalmente, en el punto **2** de ésa zona, encontrarás al "Dios Rata". Una rata enorme a la que debes darle su fin.

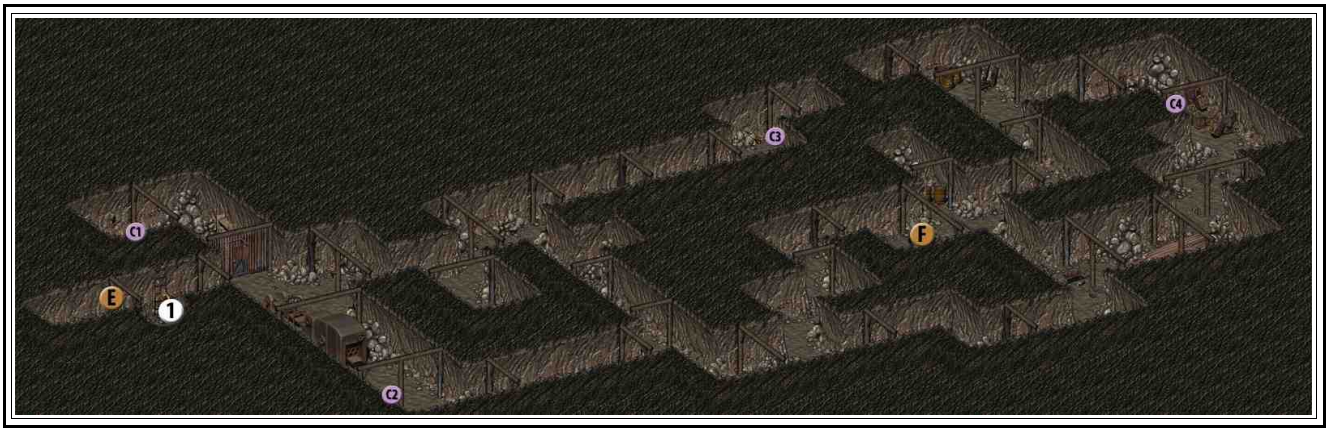
Una vez acabas con esta rata gigante obtienes **300 XP**.

En el punto **3** está la **puerta de acceso** a la parte oeste del Barrio de los Tramperos.

En el punto **4** hay un **Highwayman** destrozado, de Crysalis Motors. Si haces la acción de "Coger", obtendrás un **Regulador de combustible**, necesario para la Misión: Consíguele a Smitty la pieza del coche, en La Guarida: Zona Oeste. Esto NO es el Inyector que te pide Smitty, pero lo podrás usar después para mejorar la cantidad de combustible que consume.

4.3.f Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas)

El acceso a esta zona se encuentra en Klamath: Barrio de los Tramperos. Esta sección tiene dos objetivos, llevar a cabo la Misión: Mata al Dios Rata y abrir el acceso a la parte oeste del Barrio de los Tramperos.



Desplazamientos

En **E** están las escaleras de subida a Klamath: Barrio de los Tramperos.
En **F** están las escaleras de bajadas a Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 2)

Contenedores

En **C1** hay un Escritorio con 24 x 10mm BHC.
En **C2** hay unas Rocas tirada en el suelo.
En **C3** hay un Cuchillo tirado en el suelo, junto a un Cadáver.
En **C4** hay unos Huesos que tienen una Palanca en su inventario. También hay una Roca tirada por el suelo.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a las Alcantarillas.

4.3.g Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 2)

Llegas aquí descendiendo por las Escaleras del punto **F**, en Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas). En esta zona, además de encontrarte con Ratas, también te encontrarás con Ratas Cerdo.

Desplazamientos

En **F** están las escaleras de subida a Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas)
En **G** están las escaleras de subida a Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 3)

Contenedores

En **C1** hay tirado en el suelo:

- 1 x Cuchillo de combate
- 1 x Raíz de Xandria
- 109 x Dinero (en el inventario de unos Huesos)

En **C2** hay un Trampero muerto:

- 3 x Dinero
- 1 x Pistola 10mm

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a las Alcantarillas.

En el punto **2** está el "**Dios Rata**". Termina con este enemigo para finalizar la Misión: Mata al Dios Rata.

4.3.h Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 3)

Si decidimos continuar nuestro camino, una vez acabado con el Dios Rata en la Misión: Mata al Dios Rata, por las escaleras del punto **G**, en Klamath: Alcantarillas (Cuevas de Ratas 2), llegaremos aquí. Un nuevo enemigo aparece en esta zona, Ratas Topo. Por el punto **H**, volveremos a Klamath: Barrio de los Tramperos, a su zona norte, la cual no se podía acceder inicialmente.

Desplazamientos

En **G** están las escaleras de bajada a Klamath: Alcantarillas (Cuevas de ratas 2)
En **H** están las escaleras de subida a Klamath: Barrio de los Tramperos

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:
- 20 x Dinero
- 2 x Estimulantes

En **C2** hay tirado en el suelo:
- 1 x Set de herramientas

En **C3** hay un Estante con:
- 1 x Dinamita
- 1 x Palanca

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a las Alcantarillas.

Para abrir la **puerta** del punto **2** y poder continuar, hay que usar la Dinamita que encontramos en el punto **C3**.

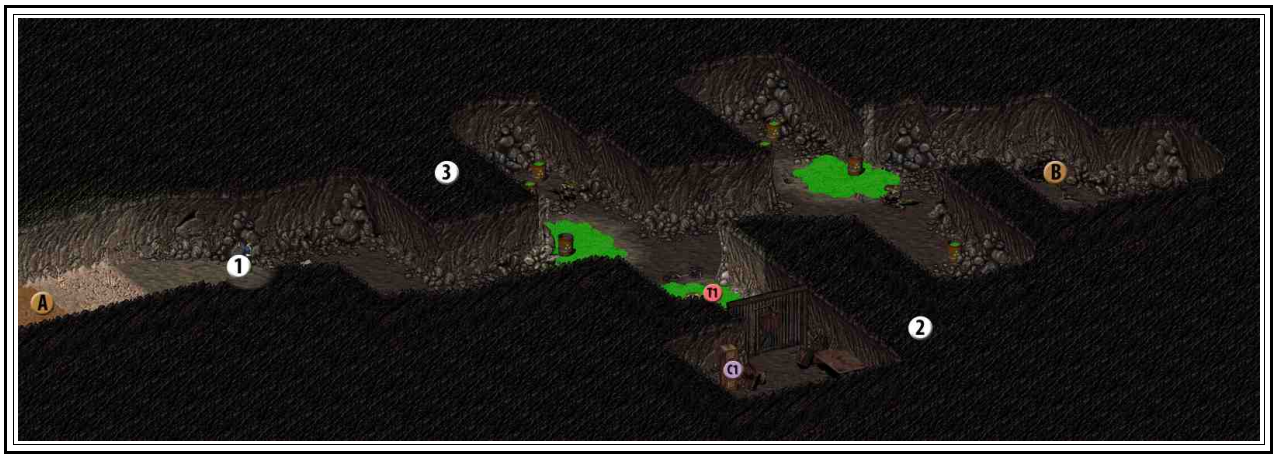
4.4. Cuevas tóxicas

Esta zona la descubres hablando con Ardin Buckner, cuando te pide que rescates a Smiley y te asigna la Misión: Rescata a Smiley el Trampero.

En esta zona encontrarás una gran cantidad de Geckos (Geckos pequeños y dorados), así como zonas con líquido radiactivo.

4.4.a Cuevas tóxicas: Entrada

Avancemos por esta zona hasta el punto **B**, las Escaleras de baja a las Cuevas tóxicas: Túneles de Deshechos**,** acabando con los Geckos y evitando en la medida de lo posible las zonas con líquido radiactivo. Puedes coger las Botas de caucho en la Taquilla **C1**, que evitan que te afecte con alta probabilidad el líquido radiactivo (para usarlas equípatelas en alguna de las casillas Objeto). También puedes comprarlas en Klamath.



Desplazamientos

En **A** está la salida hacia el yermo.
En **B** están las Escaleras de bajada hacia Cuevas tóxicas: Túneles de Deshechos.

Contenedores

En **C1** encontrarás una Taquilla. Es necesario pasar por el líquido radiactivo de **T1**. Ésta contiene:

- 1 x Estimulante.
- 3 x Bengala
- 1 x Botas de caucho.
- 1 x Rad-X

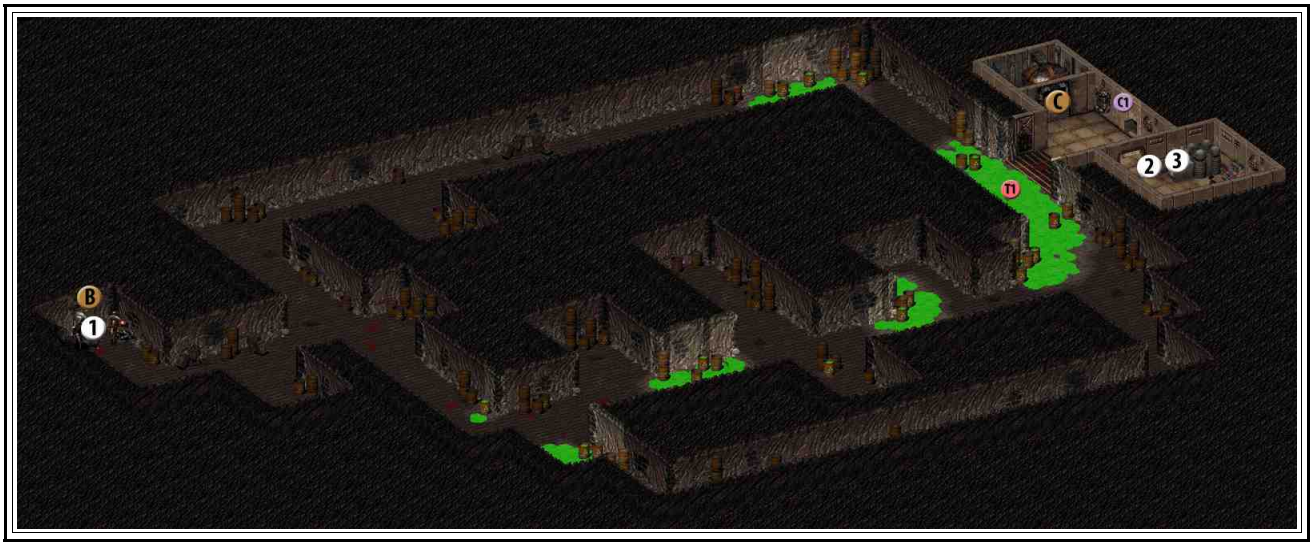
Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a las Cuevas tóxicas: Entrada.

4.4.b Cuevas tóxicas: Túneles de Deshechos

Nada más bajar las Escaleras, nos encontraremos a un Gecko Dorado, así que conviene estar preparados. Debemos continuar por la zona y llegar hasta el punto **2** si queremos encontrar a Smiley para solucionar la Misión: Rescata a Smiley el Trampero.

Más adelante, cuando dispongas de una Ganzúa electrónica (en Nuevo Reno: Sótano de Armas de Nuevo Reno puedes encontrar una en el Refrigerador de **C10**), puedes abrir la puerta del ascensor y descender al nivel inferior.



Desplazamientos

En **B** están las Escaleras de subida hacia las Cuevas tóxicas: Entrada.
En **C** hay un ascensor que te lleva a Cuevas tóxicas: Almacenaje.

Contenedores

En **C1** encontrarás una Taquilla pequeña. Contiene:

- 2 x RadAway.

Puntos de interés

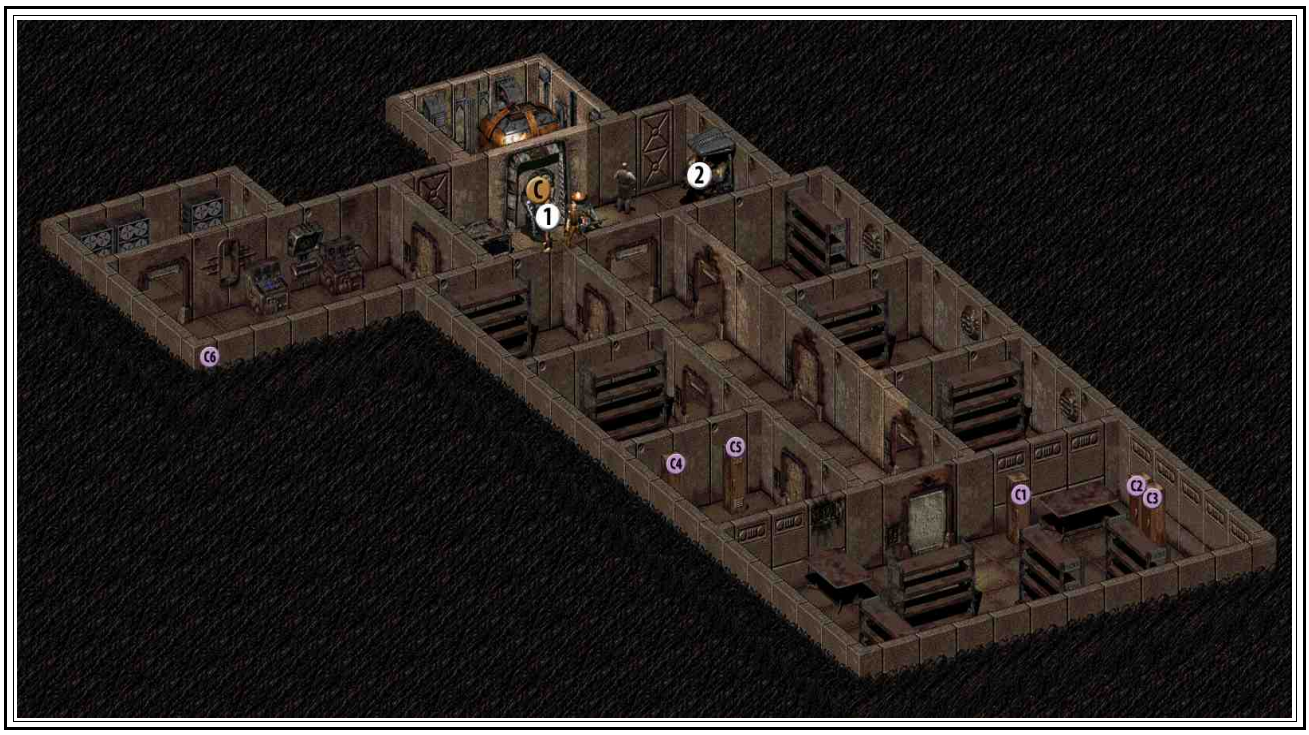
Apareces en el punto **1** cuando llegas a las Cuevas tóxicas: Túneles de Deshechos.

En el punto **2** se encuentra **Smiley**. De nuevo, hay que pasar por una zona de sustancia radiactiva, **T1** y es aconsejable usar las Botas de caucho. Una vez hables con él, te pedirá volver a Klamath, aunque volviendo justo a las Cuevas tóxicas: Entrada, ya finalizas la misión. Lo deberás hacer por donde has venido. Seguramente, al inicio del juego (si haces esta misión en ese momento), no podrás acceder al ascensor del punto **C**, ya que necesitas una **Ganzúa electrónica**.

En el punto **3** se encuentra el **generador del ascensor** que lleva al nivel inferior, y para poder usarlo, es necesario **Reparar** el generador (necesitas la técnica Reparar entre el 50-60%).

4.4.c Cuevas tóxicas: Almacenaje

Para acceder a esta zona de las Cueva tóxicas necesitarás una Ganzúa electrónica y así poder abrir la puerta del elevador que lleva hasta aquí (además de haber reparado el generador en Cuevas tóxicas: Túneles de Deshechos).



Desplazamientos

En **C** hay un Elevador que te lleva a Cuevas tóxicas: Túneles de Deshechos.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:
- 80 x Células PE
- 200 x Células MF

En **C2** hay una Taquilla:
- 1 x Pistola de plasma
- 200 x Células PE
- 1 x Pistola láser

En **C3** hay una Taquilla:
- 1 x Bozar
- 1 x Armadura de combate Mk2

En **C4** hay una Taquilla:
- 200 x 2mm EC
- 200 x 4.7mm sin carcasa
- 200 x .223 CM

En **C5** hay una Taquilla:
- 2 x Rad-X
- 2 x RadAway
- 8 x Estimulante

En **C6** hay un Escritorio:
- 1 x Nuka-Cola
- 1 x Revista “Armas y Balas”

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a las Cuevas tóxicas: Almacenaje.

En el punto **2** hay un **Robot de seguridad**. Nada más entrar nos atacará con misiles.

4.5. La Guarida

Avanzando más en nuestra aventura, llegaremos a La Guarida, una zona de esclavistas. Es recomendable venir con Sulik (ver Klamath: Centro, punto 7) para ayudarle a encontrar a su hermana.

4.5.a La Guarida: Zona Oeste

Los niños con los que te topes en esta zona, suelen tener un alto nivel en **Robar** y suelen birlar el dinero a los transeúntes. Aquí encontrarás el Casino, y un par de vendedores que te pueden ofrecer suministros.

Desplazamientos
En **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a La Guarida: Zona Este.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 2 x Licor
- 1 x Antídoto

En **C2** hay una Estantería:
- 1 x Revista “Armas y Balas”
- 3 x Bengala
- 1 x Palanca

En **C3** hay una Taquilla:
- 1 x Bolitas de queso
- 1 x Set de herramientas

En **C4** hay una Taquilla con 1 x Pala.
En **C5** hay una Estantería con 1 x Pala.
En **C6** hay una Estantería:
- 1 x Cecina
- 1 x Raíz de Xandria
- 2 x Flor de broquia
- 4 x Fruta

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a La Guarida.

En el punto **2** hay un **Cartel de anuncios** que nos dará algunas indicaciones.

En el punto **3** está **Tubby**. Puedes comprarle y venderle cosas. Tiene artículos como una Mágnum .44, munición, Estimulantes y una SMG 10mm. Hablando con él averiguarás en el mapa la ubicación de Redding.

En el punto **4** está **Lara** con su banda de gángsters. Habla con ella para averiguar qué quiere.

Misión: Lara quiere saber qué hay guardado en la Iglesia

Esta misión te la asigna Lara. Si aceptas el trabajo que te ofrece, te pedirá que averigües que esconde Metzger en la Iglesia, y te pagará 200$. Para ello debes dirigirte a La Guarida: Zona Este, y hablar con Tyler, en el punto **9**.

Consigue que Tyler te deje pasar. Obtendrás **500 XP** (o si lo haces antes de hablar con Lara 700 XP o si eres esclavista 300 XP).

Examina las cajas, obtendrás otros **500 XP**, y vuelve a hablar con Lara para que te pague los 200$.

NOTA: Si matas a Tyler o Metzger en esta, o en las siguientes misiones de Lara, las tareas a continuación no aparecerán.

Una vez terminada esta misión, vuelve a hablar con Lara para la siguiente.

Misión: Consigue permiso de Metzger para la guerra de bandas

Una vez Lara te asigna la misión, dirígete a La Guarida: Zona Este, punto **8**, para hablar con Metzger. Como le da igual quien vigile las cajas no tendrá inconveniente y te dará el permiso. Obtendrás **200 XP**.

Vuelve con Lara para darle la respuesta.

Para poder empezar la guerra de bandas, Lara quiere encontrar un punto flaco a la banda de Tyler, y te pide que lo busques.

> ***Misión: Encuentra un punto flaco en la banda de Tyler que vigila la iglesia***
>
> De nuevo, regresamos a La Guarida: Zona Este, punto **9**, y habla con Tyler. Averiguarás que debido a las ganancias en las apuestas de un colega, esa noche se van a dar una fiesta hasta emborracharse.
>
> Ganarás **200 XP**, y vuelve con Lara para explicárselo. No te recompensará con dinero porque quiere que te añadas a la lucha entre bandas.

Finalmente, habla con Lara, y ve con su grupo a atacar a Tyler y su banda.

> ***Misión: Ayuda a Lara a atacar la banda de Tyler***
>
> Regresarás a La Guarida: Zona Este, punto **9**, por la noche. Aquí puedes intervenir o no, como decidas. Ganarás lo mismo. Una vez muerto Tyler, obtendrás los 400$ en total. Si Lara muere, estarán en su cuerpo. También puedes terminar con el resto de guardias, así podrás ganar experiencia y recuperar de los cuerpos las pistolas y demás objetos útiles.
>
> Esta situación tiene varias soluciones. Puedes hablar con Lara y decirle que has de prepararte. Entonces, puedes ir a hablar con Tyler, avisarle de que Lara atacará y podrás derrotar a Lara y a su banda, obteniendo el mismo dinero, además de **1000 XP**, pero Karma negativo.

En el punto **5** está **Smitty**, el mecánico. Habla con él y averiguarás que tiene un Highwayman, al que le falta un **Inyector de combustible**. Te comentará que si le consigues uno, te lo instalará y además por 2000$ te venderá el coche. Además, si le traes el **Regulador de combustible** del Highwayman que hay en Klamath: Barrio de los Tramperos, punto **4**, te lo instalará y eso te permitirá que el gasto de gasolina sea menor. También debes venir a hablar con él para la Misión: Entrégale a Smitty un almuerzo de Mamá.

> ***Misión: Consíguele a Smitty la pieza del coche***
>
> Encontrarás el Inyector de combustible algo más adelante, concretamente en Gecko: Chatarrería, cuando hablas con Skeeter en el punto **5**.
>
> Una vez tengas la pieza, vuelve con Smitty y habla con él. Por 2000$ te instalará la pieza y te entregará el coche. Si también has conseguido el Regulador de combustible, por 750$ te lo instalará también.

En el punto **6** está el **Gran Ananías**. Si hablas con él te hablará de la Momia que hay en el sarcófago (te hace pagar 25$ para verla). Si vas justo de dinero, es mejor que de momento no veas ninguna momia (tampoco consigues nada) y además, forma parte de la Misión: Percy te ha pedido que encuentres a Woody el necrófago. Busca en La Guarida.

Por otro lado, también te hablará de un fantasma que aparece por la noche, en el punto **7**.

En el punto **7** está **Anna**, el fantasma. Solo puedes verla de noche. Si hablas con ella te asignará la misión de encontrar su medallón.

Misión: Devuélvele a Anna su medallón

Si hablas con el fantasma en la parte de la izquierda donde está el Gran Ananías, entre las 0:00 y las 4:00 de la mañana, verás un fantasma.

Habla con ella, pero no te oirá. Averiguarás que le han robado su medallón y se te asignará esta misión.

Para avanzar, debes ir a hablar con Mamá, punto **4** en La Guarida: Zona Este. Te dirá que antes en la casa encantada vivía un chico, con nombre Joseph, Joel o algo parecido. Así que por el nombre, vamos a hablar con Joey en el punto **11** de esta Zona Oeste.

Habla con él respecto el tema del Medallón. Tienes varias opciones para que te lo devuelva, peleando, convenciéndolo, etc...

Vuelve con Anna y entrégale el medallón. Obtendrás **250 XP**. Si te fijas, en el suelo habrán quedado los **Huesos de Anna**. Cógelos y dirígete a la zona del cementerio en La Guarida: Zona Este. Verás que hay una tumba para Anna en el punto **3**. Deberás llevar una Pala, poner los Huesos de Anna en la tumba y taparla con la Pala. Ganarás **1200 XP** (y no 600 XP como marca), por este acto.

En el punto **8** está **Leanne**. Si hablas con ella y la invitas a un trago te contará la historia hiperresumida de Fallout (el primero), sobre el Maestro y su amenaza con los mutantes.

En el punto **9** está **Rebecca**, que atiende el bar y es la dueña del Casino Bar de Becky. Aparte de hacer algún trueque con ella, también te puede dar trabajo. Al ser una casa de apuestas, puede jugar a la ruleta rusa (o algo parecido) por si quieres probar suerte y ganar algo de dinero.

Misión: Consigue de Fred el dinero de Rebecca

Habla con Rebecca y averiguarás que un tal Fred le debe 200$. Te pedirá que lo busques para que le devuelva el dinero.

Ve al punto **12** y habla con Fred. Dile que te envía Rebecca a por el préstamo de 200$. Tendrás la opción de que te dé 50 o 100$ para Rebecca, dependiendo del diálogo.

Una vez hecho, vuelve con Rebecca y obtendrás **200 XP** y 100$.

NOTA: Cuando haya pasado cierto tiempo, entre 3 y 6 meses y vuelvas a hablar con Fred, te dirá que ha ganado en el Casino y te recompensará con dinero (2000$) y otros objetos (células de energía, granadas de plasma y alguna otra cosa).

Habla de nuevo con ella y te asignará otra misión (aunque debido a un bug, queda listado de forma directa al terminar la misión de Fred).

Misión: Consigue de Derek el libro de Rebecca

Tal y como te indica Rebecca, tienes que ir a hablar con Derek, en La Guarida: Zona Este, por donde está Mamá, punto **4**, para recuperar un libro suyo llamado "La Flor de Lavanda".

Derek está justo al sur del restaurante, también se le indica como "habitante de La Guarida", aunque no tiene conversación. El libro lo puedes encontrar en varios sitios de forma aleatoria, al noreste, donde las casas destruidas, justo a la derecha de la iglesia, donde el bidón con brasas, etc... Es cuestión de buscar.

Una vez se lo devuelvas a Rebecca, obtendrás **300 XP** y 80$.

En el punto **10** se encuentra **Flick**. Flick tiene su servicio los chicos, y le suministran material que se encuentran. Si negocias con él puedes conseguir munición y armas como rifles, escopetas, etc...

En el punto **11** está **Joey**. Hablando con él te explicará la historia entre Lara y Tyler. También te puede dar la ubicación en el mapa de Nuevo Reno y vender Jet si buscas drogas para mejorar habilidades.

En el punto **12** se encuentra **Fred**. Si no está dentro de la casa estará por los alrededores. Tiene aspecto normal de transeúnte y además en su descripción lo indica como "...habitante de La Guarida".

4.5.b La Guarida: Zona Este

Esta zona se caracteriza por encontrarse el grupo de los Esclavistas y el Restaurante de Mamá.

Desplazamientos

En **A** está la salida a los yermos.
En **B** esta el acceso a La Guardia: Zona Oeste.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería que tiene 1 x Palanca.
En **C2** hay una Estantería:

- 4 x Licor
- 3 x Cerveza
- 1 x Caja de fideos

En **C3** hay un Congelador:

- 1 x Cola de Escorpión
- 2 x Cecino
- 3 x Pincho de Iguana
- 6 x Fruta
- 9 x Dinero

En **C4** hay en el suelo 1 x 10mm PB, justo detrás del coche destrozado.
En **C5** hay un Refrigerador que contiene 5 x Fruta.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a La Guarida: Zona Este.

En el punto **2** está **Frankie**, que lleva el bar "El Agujero". Si le pides una copa a Rebecca, en el punto **9** de La Guarida: Zona Oeste, y después vuelves a Frankie y le pides un Whiskie, tendrás la opción de preguntarle porqué sus bebidas son más caras que las de Rebecca.

Misión: Sabotea la destilería de Rebecca

Tras preguntarle a Frankie sobre sus bebidas, puedes aceptar investigar este asunto por él. Vuelve con Rebecca, y sitúate donde está el guardia que vigila la puerta cerrada. Una vez vaya a hablar con el crupier, usa **Ganzúa**, en la puerta y baja las escaleras. En el punto **1** verás una destilería, márcala y vuelve con Frankie. Te asignará entonces esta misión y aparte de los 100$ que te paga, te ofrecerá 500$ por destruir la destilería.

Aquí tienes varias opciones. Aparte de destruir la destilería, también puedes decirle a Frankie que le compre la bebida a Rebecca. Así se termina la misión y ganas **900 XP**.

Otra opción, es destruir la destilería, obteniendo el dinero y la experiencia, pero eso debes hacerlo después de haber acabado con Metzger, sino, Rebecca no te dará el bonus por esa otra tarea, ya que destruyendo la destilería deja de hablarte. Haciendo ésto, ganarás 700 XP por destruir la destilería más 500$, y si hablas con Frankie y le dices que le compre el Whiskie, obtendrás 900 XP más.

En el punto **3** se encuentra la **tumba de Anna Winslow**. Aquí has de dejar los Huesos de Anna en la Misión: Devuélvele a Anna su medallón.

En el punto **4** se encuentra **Mamá**. Tienes que venir a hablar con ella para avanzar en la Misión: Devuélvele a Anna su medallón y en la Misión: Encuentra a Vic el mercader. También puedes comerciar con ella e incluso pedirle trabajo. Si le preguntas sobre los Refugios, también te marcará la ubicación de Ciudad Refugio en el mapa.

Misión: Entrégale a Smitty un almuerzo de Mamá

Para realizar esta misión debes ir a ver a Smitty, el mecánico, en La Guarida: Zona Oeste, punto **5**.

Una vez hecho, obtendrás **150 XP** por finalizar la misión y Smitty te dará 1 x Estimulante.

Cuando regreses y hables con Mamá, te entregará algo de comida.

En el punto **5** está **Stacy**. Si hablas con ella y la invitas a una copa te contará la historia de su gata Mimosa.

Misión: Deja que Stacy te cuente la historia sobre su gata Mimosa
Esta misión no queda listada en el historial, pero si hablas con Stacy y aceptas invitarla para que te cuente la historia de su gata Mimosa, te dará una bonificación. Obtendrás **200 XP**.

En el punto **6** está **Aidan**. Nada más entrar en el edificio del Gremio de Esclavistas, entrará en diálogo contigo. Te dirá que Metzger es el maestro esclavista y debes hablar con él por el tema de Vic.

En y **7** está **Vic**. Justo en la entrada hay un guardia Esclavista custodiando la puerta. Dependiendo de tus estadísticas, es posible que te deje pasar y puedas hablar con Vic. Hay otras opciones como hablar con Metzger y pedirle amablemente que te deje hablar con él, sobornando al guardia, etc...

Si hablas con Vic te dirá que no te informará de nada hasta que no lo liberes de Metzger. Por lo que ya tienes una nueva tarea, y la Misión: Encuentra a Vic el Mercader terminará.

Misión: Libera a Vic de su deuda consiguiendo la radio de su casa en Klamath y pagando a Metzger
Vic te informará que para que Metzger le libere tiene que reparar una radio. Te explicará que en su casa en Klamath: Centro, punto **C8**, tiene una radio (Radio de Vic) y si se la traes podrá reparar la que tiene entre manos. Tráesela (o si la llevas dásela) y reparará la radio. Ahora es cuestión de hablar con Metzger sobre su liberación. Metzger te pide 1000$ por su liberación. Si eres mujer, con un CA de 6, puedes acostarte con él y el trato serían 500$. Otra opción es matar a Metzger, pero a estas alturas, en el inicio, es difícil que puedas enfrentarte a todos los esclavistas, ya que irán a por ti. También puedes hacerte esclavista si lo prefieres y sigues un camino malvado. Una vez liberado Vic de su deuda, pregúntale donde consiguió la cantimplora del Refugio 13 y obtendrás **200 XP**. También te indicará donde se encuentra Ciudad Refugio en el mapa del mundo. También puedes pedirle que se una como acompañante (ver el apartado de Acompañantes). Dirijámonos a Ciudad Refugio para obtener más información acerca del Refugio 13,

En **8** está **Metzger**. Deberás hablar con él para avanzar en las misión anterior de liberar a Vic, la Misión: Consigue permiso de Metzger para la guerra de bandas.

Cuando te encuentres con fuerzas (eso es ir con más Acompañantes -o tener mayor nivel- y llevar armas mejores de las que tienes la primera vez que llegas aquí), puedes mirar de derrotar la banda del Gremio de Esclavistas. Habla con algún esclavo de la parte trasera, y ganarás **1250 XP**. Si hablas con Rebecca, en La Guarida: Zona Oeste, punto **9**, también te ofrecerá una bonificación de 1000$.

En **9** está **Tyler**. Habla con él para que te deje entrar en la iglesia y puedas avanzar en la Misión: Lara quiere saber qué hay guardado en la Iglesia y subsiguientes.

En el punto **10** encontrarás a **Karl**, que te contará una historia sobre fantasmas. Deberás venir a hablar con él (si no lo haces ahora) para avanzar en la Misión: Entrega el mensaje de los Escorias a Jo en Modoc.

4.6. Modoc

Prácticamente Modoc es un pequeño asentamiento de granjeros. Este lugar, normalmente, suele encontrarse en el mapa antes de llegar a Ciudad Refugio, cuando vas desde La Guarida, así que haremos una parada a ver qué nos encontramos. Te enterarás de que Modoc se encuentra en estado de sequía, así que echémosles un cable.

4.6.a Modoc: Calle principal

En esta calle encontrarás el matadero, la posada de Rose, la curtidora y un puesto comercial.

Desplazamientos
En **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a Modoc: Cama y comida de Rose.

Contenedores
En **C1** hay un Escritorio con 3 x Bengala. En **C2** hay una Estantería: • 5 x Bengala • 1 x Libro de primeros auxilios En **C3** hay una Revista “Armas y Balas”, justo detrás del inodoro. En **C4** hay una Mesa de Trabajo: • 1 x Esteroides • 2 x Bengala En **C5** hay un Congelador: • 101 x Dinero En **C6** hay un Congelador: • 60 x Balines BB • 6 x Roca

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Modoc.

En el punto **2** está **Jo**, que lleva el puesto comercial. Te dará información respecto Modoc y sus habitantes si hablas con él. Si le preguntas sobre el G.E.C.K. te dirá que sabe algo sobre ello, pero antes deberás ayudarle con el problema de la sequía.

> ***Misión: Algo extraño ocurre en la granja al noreste de Modoc. Investígalo e informa a Jo***
>
> Para llevar a cabo esta misión, deberás volver a los yermos y dirigirte a la Granja Fantasma, ubicación que te marca Jo en el mapa del mundo, una vez aceptas la misión.
>
> Una vez allí, debes continuar hasta la Granja Fantasma: Caverna. Una vez resuelta la Misión: Entrega el mensaje de los Escorias a Jo en Modoc, regresa a hablar con Jo.

Para aceptar el trato de Vegeir, Jo te pedirá que investigues qué les ha pasado a los cuerpos de la Granja Fantasma y que le ha sucedido a Karl. Te asignará la siguiente misión.

> ***Misión: Jo sospecha de los Escorias. Encuentra los cuerpos muertos en la Granja Fantasma y averigua que le ha pasado a Karl***
>
> Este misión se puede finalizar de forma pacífica o bien luchando.
>
> O bien indagas lo que te pide Jo sobre los cadáveres en la Granja fantasma y lo que le ha sucedido a Karl:
>
> 1. Si has hablado con Karl en La Guarida: Zona Este, punto **10**, puedes contestarle que Karl se marchó porque nadie creía su historia de los fantasmas y estaba asustado. Si ya hablaste con él, tendrás esta opción, sino, tendrás que ir a La Guarida para hablar con Karl. Con 31 días tienes más que suficiente para ir y volver.
> 2. En el caso que hayas observado los cadáveres de la Granja Fantasma, te habrás percatado que son de pega. Si no has descubierto ésto (puedes hacer click sobre uno de los cadáveres), deberás volver a la Granja fantasma.
>
> O bien haciendo que la gente de Modoc luche con los Escorias:
>
> 3. Si en 31 días no le dices nada, la gente de Modoc atacará a los Escorias.
>
> Cuando solucionas esta misión, obtienes **3500 XP**.

A continuación, vuelve con Vegeir, en el punto **3** de la Granja fantasma: Caverna para que sepa que Jo ha aceptado el trato. Ahora podrás terminar la Misión: Jonny está en la cueva de los Escorias. Encuentra una forma de devolver a Jonny a casa con Balthas.

En el punto **3** está **Grisham**, que lleva el matadero. Si hablas con él, verás que no le ha afectado la sequía. Cuando te despidas, te pedirá que hagas una tarea para él, que protejas los Brahmines de los perros salvajes.

Misión: Protege los Brahmines de Grisham de los perros salvajes

Esta misión no se asigna a la lista de misiones, pero la contaremos como tal. Si aceptas la misión, aparecerás directamente en los Pastos de Brahmines, punto **1**, por la noche. Lo perros vendrán desde el punto **2**, Así que ve pasados los Brahmines y en cuanto los veas empieza a disparar.

Grisham te dará 1000$, por salvarlos todos y 100$ menos por cada Brahmin muerto. Si no muere ningún Brahmin, no tendrás bonificación de experiencia (bug), pero si matas a todos los perros y ha muerto algún Brahmin, obtendrás **250 XP**.

Después vuelve a Modoc: Calle principal, por el punto **A**.

En el punto **4** está **Miria**. Si hablas con ella, te puede contar los rumores sobre la granja de gallinas y los Brahmines de una sola cabeza.

Aparte de la información, éste es uno de los personajes (si eres PJ masculino) con el que puedes tener relaciones y casarte. Necesitas al menos CA 8 (o CA 7 y buena reputación en Modoc) para poder ir a la cama con ella. Otro sería (para PJ femenino), Davin, en el punto **5**. En el fondo, si no tienes prejuicios, puedes tener relaciones con cualquiera de los dos, hayas elegido el sexo que sea en tu PJ.

El juego tiene algunos bugs en el caso que decidas seguir adelante con el tema de la relación (y casarte) y tampoco es que sean unos NPCs importantes (no suben de nivel). Si decides seguir adelante, aconsejo pasar todo lo de tu inventario a alguno de tus Acompañantes, sino después lo tendrás que recoger todo del suelo y es un fastidio. También ganas el atributo en el panel Karma, **Casado**.

Una vez hayas tenido relaciones con ella, aparecerá Grisham y te pedirá explicaciones. Puedes decirle que estabas examinando a su hija, o bien decirle lo de las abejas, y te casarás con ella. Aparecerás en la iglesia, el edificio blanco y verás la boda.

En el punto **5** está **Davin**. Ver punto **4**.

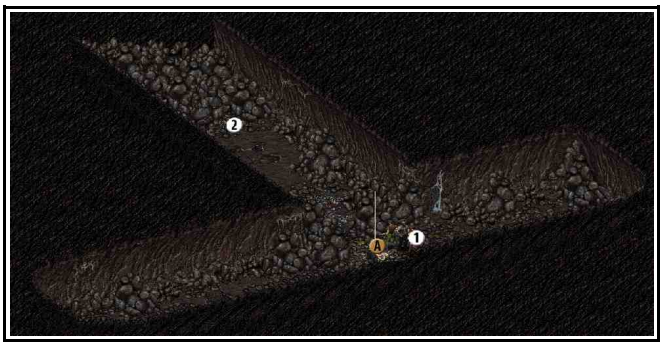
En el punto **6** está **Balthas**, que lleva la curtiduría. Si hablas con él, averiguarás que su hijo Jonny ha desaparecido. Necesitas PE 6 para que te lo diga, IN 6 para decirle que aceptas buscarlo y para que aparezca la misión, debes ser al menos Neutral en Modoc. También puedes comerciar con él, es posible que tenga alguna Armadura de cuero si estás buscando una.

Misión: Jonny ha desaparecido. Encuéntralo y tráelo de nuevo a casa con Balthas

Esta misión tiene dos soluciones, dependiendo de si en Modoc eres Neutral o eres Aceptado o superior.

Si eres Neutral, dirígete al Pozo y si haces la acción de usar, lo abrirás. Usa una cuerda en él (es el único momento de Fallout 2 donde usarás una cuerda), y podrás descender.

S eres Aceptado, Balthas te dirá que no sabe donde puede haber ido su hijo, pero que Laddie, su perro, puede ayudarte a buscarlo. Laddie te dirigirá hasta el Pozo, que está cubierto. Una vez te lleve hasta el Pozo, habla con el perro. De alguna forma tu personaje intuirá lo que ha pasado. Después sigue los mismos pasos como si fueras Neutral. Laddie se quedará contigo hasta que encuentres a Jonny.



En el Pozo, aparecerás en el punto **1**. Dirígete al punto **2**, y encontrarás la Escopeta BB de Jonny en el suelo. Sal del Pozo por el punto **A**. Después habla con Balthas y véndele la Escopeta si quieres. De alguna forma interpretará que ha muerto, aunque más adelante, obtendrás la Misión: Jonny está en las cuevas de los Slag. Busca una forma de que vuelva a casa con Balthas.

En principio no obtienes bonificación en esta misión.

Cuando avances más en Fallout 2, accederás a la Misión: Jonny está en la cueva de los Escorias. Encuentra una forma de devolver a Jonny a casa con Balthas.

Para poder recuperar a Jonny de los Escorias, deberás haber realizado todas las misiones que te proponía Jo, sobre la investigación de los sucesos en la Granja fantasma.

4.6.b Modoc: Cama y comida de Rose

En esta parte de la ciudad se encuentra la posada y restaurante de Rose, las letrinas y el gallinero.

Desplazamientos
En **B** está el acceso a Modoc: Calle principal. En **C** está el acceso a Modoc: Bajo la letrina.

Contenedores
En **C1** encontrarás tirado por el suelo (y después de la explosión de las letrinas) 1 x Lanza y unas cuantas Rocas. En **C2** encontrarás 1 x Pala.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a esta zona.

En el punto **2** se encuentra **Farrel**. Nada más hablar con él te dirá que él no ha robado un reloj. Si hablas con Farrel justamente sobre este tema, te dirá que debido al tema del reloj, ha perdido su amistad con Cornelius, su antiguo amigo. Te pedirá que busques el reloj.

> ***Misión: Farrel quiere que encuentres el reloj de oro de Cornelius. Encuéntralo y dáselo a Farrel***
>
> Esta misión está enlazada con la Misión: Cornelius ha perdido su reloj de oro. Encuéntralo y devuélveselo.
>
> Dirígete a Modoc: Bajo la letrina y consigue el Reloj de oro de Cornelius.
>
> Cuando se lo devuelvas conseguirás **1500 XP**.
>
> Hay 2 caminos malvados que puedes seguir. Puedes devolverle el reloj a Cornelius y decirle que Farrel se lo había robado. En este caso solo ganarás 500 XP.
>
> Sin tener el reloj, también es posible mirar en la caja fuerte medio escondida en la casa de Farrel y decirle a Cornelius que su reloj está ahí. No obtienes nada por seguir este camino.

Aparte de la misión del reloj, también te informará que tiene un problema en su jardín y que hay que matar unos bichos. Te asignará otra misión.

> ***Misión: Farrel tiene un problema de roedores en su huerto. Elimina la plaga***
>
> Cuando aceptes esta misión de Farrel, te dirigirás directamente a la zona de Modoc: Granja de Farrel.
>
> Una vez acabes con todos los roedores de la zona obtendrás **300 XP**.

En el punto **3** se encuentra **Cornelius**. Habla con él, y entre otras cosas te dirá que Farrel le ha robado su reloj. Esta misión y la de Farrel son prácticamente la misma. Ambas se te añadirán a la lista de misiones.

> ***Misión: Cornelius ha perdido su reloj de oro. Encuéntralo y devuélveselo***
>
> Esta misión está enlazada con la Misión: Farrel quiere que encuentres el reloj de oro de Cornelius. Encuéntralo y dáselo a Farrel.
>
> Dirígete a Modoc: Bajo la letrina y consigue el Reloj de oro de Cornelius.
>
> Cuando se lo devuelvas conseguirás **1500 XP**.

En el punto **4** se encuentra **Rose**, que regenta la posada y es la mujer de Cornelius. Te puede vender comida por si te interesa.

En el punto **5** hay **el gallinero**. ¿Recuerdas el problema de las gallinas?.

Si te fijas, verás que hay unos cuantos Perros salvajes protegiendo la entrada, además de que está tapiada por unas rocas. Necesitas FU 8 al menos para quitar las rocas y ganar **100 XP**.

Si haces eso, los Perros salvajes probablemente te atacarán así como los mercaderes de la zona. Una solución es abrir la puerta, dejar que se vayan los perros, volver a la zona y ya está.

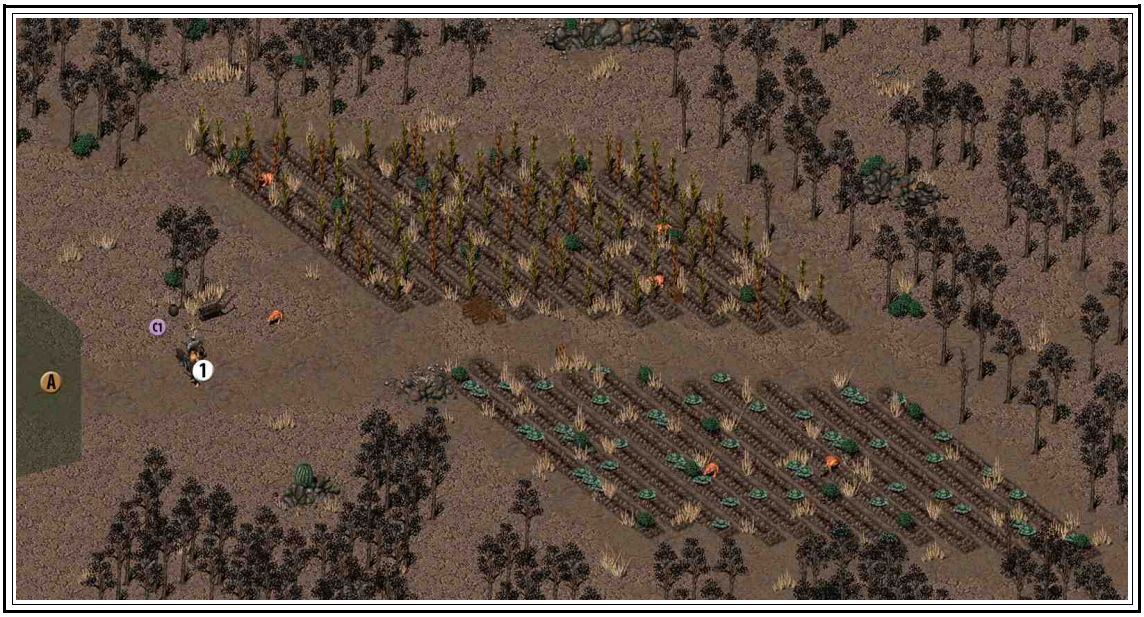
Cuando abramos la puerta del gallinero.... veremos una "gallina". Si acabamos con ella, obtendremos bastante experiencia, pero la primera vez que estás en Modoc, es relativamente difícil.

Si acabas con la "gallina", Rose no hará más tortillas, que curan bastante salud.

Como curiosidad, y esto está indicado en la Nearly Ultimate Fallout 2 Guide v1.3, si abres el gallinero y te marchas de la zona, cuando vuelvas, todos los NPCs habrán muerto, aunque no consigues Karma negativo.

4.6.c Modoc: Granja de Farrel

Llegarás a esta zona si aceptas la Misión: Farrel tiene un problema de roedores en su huerto. Elimina la plaga, que te la asigna Farrel, en el punto **2**, de Modoc: Cama y comida de Rose.



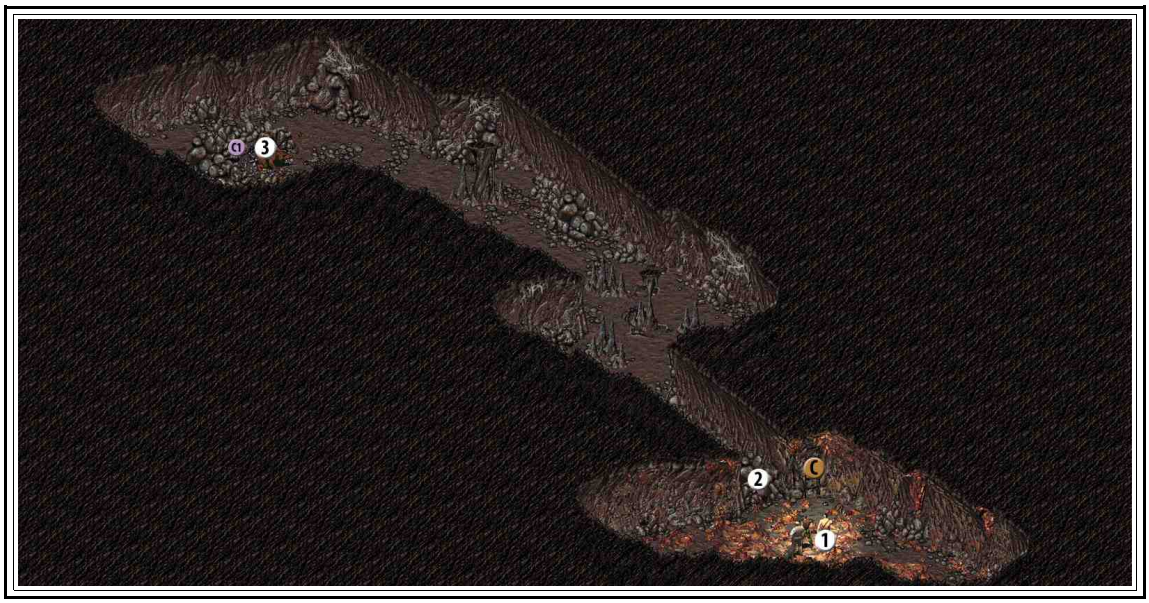
Desplazamientos
En **A** está el acceso a Modoc: Cama y comida de Rose.

Contenedores
En **C1** hay tirada 1 x Cuerda en el suelo.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a esta zona. Las ratas se encuentran esparcidas por todo el campo. Debes acabar con ellas.

4.6.d Modoc: Bajo la letrina

Debes venir aquí para avanzar en la Misión: Farrel quiere que encuentres el reloj de oro de Cornelius. Encuéntralo y dáselo a Farrel o la Misión: Cornelius ha perdido su reloj de oro. Encuéntralo y devuélveselo que te asigna Farrel, en el punto **2**, o Cornelius, en el punto **3**, de Modoc: Cama y comida de Rose.



Desplazamientos

En **C** está el acceso a Modoc: Cama y comida de Rose.

Contenedores

En **C1** está el Reloj de oro de Cornelius.

Aquí también puedes encontrar tirado por el suelo:

- 1 x Fruta
- Rocas
- 1 x Pala
- 1 x Bolsa

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a esta zona.

En el punto **2** hay un **túmulo de rocas**. Para abrirte paso a través de ellas, debes utilizar Dinamita. Puedes comprársela a algunos de los comerciantes de Modoc si no tienes. Una vez colocada la Dinamita, sube rápidamente las escaleras (pon 1 minuto si te sientes más seguro), sino, si te quedas a ver la explosión, moriréis tú y tus acompañantes, ya que la sustancia que hay esparcida es explosiva. Verás que después puedes bajar por las escaleras igualmente y la zona de rocas habrá sido demolida.

En el punto **3** está la **Rata Topo** que debes matar.

4.7. Granja Fantasma

Este lugar te lo marca Jo, en Modoc: Calle principal, punto **2**, cuando aceptas la Misión: Algo extraño ocurre en la granja al noreste de Modoc. Investígalo e informa a Jo.

Para avanzar en la misión, debemos dirigirnos al punto **B**. Si queremos coger con tranquilidad los objetos de **C1**, debemos pasar por la zona más inferior de la caseta. Cuando estemos preparados, pasamos por la alfombra que se encuentra más en medio de las tres del punto **B**.

Desplazamientos

En **A** está la salida a los yermos.
En **B** está el acceso a Granja Fantasma: Caverna.
En C está el acceso a Granja Fantasma: Caverna (solo accesible una vez tratas con los Escorias).

Contenedores

En **C1** hay tirado por el suelo:

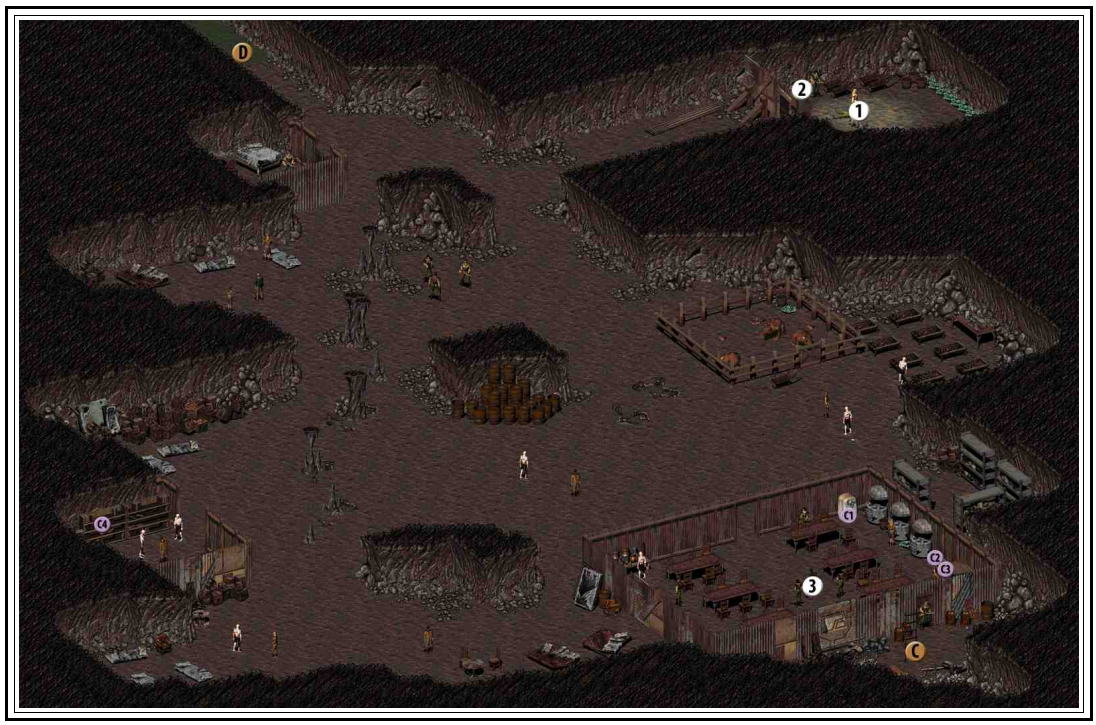
- 1 x Almádena
- 1 x Cuerda

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a la Granja Fantasma.

4.7.a Granja Fantasma: Caverna

Una vez hayas caído desde el punto **B** de la Granja Fantasma, a la Caverna, probablemente te habrás hecho daño ligeramente, nada del otro mundo. En la zona donde aterrizamos, observarás que no hay más salida que una puerta y dos guardias.



Desplazamientos

En **A** está la salida a los yermos.
En **C** está el acceso a Granja Fantasma.
En **D** está el acceso a Granja Fantasma: Lago subterráneo.

Contenedores

En **C1** hay un Refrigerador:
- 1 x Caja polvorienta de algo
- 2 x Cerveza
- 1 x Nuka-Cola
- 2 x Pincho de iguana
- 1 x Fruta

En **C2** hay un Congelador con 5 x Fruta.
En **C3** hay un Congelador:
- 5 x Nuka-Cola
- 3 x Fruta

En **C4** hay una Estantería:
- 20 x .44 Mágnum BHC
- 48 x 10mm PB
- 24 x 10mm BHC

En **C5** hay una Estantería:
- 1 x Porra
- 4 x Polvo curativo
- 1 x Cuadro borroso

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a la Granja Fantasma: Caverna.

En el punto **2** hay **unos guardias** guardando la puerta, y pertenecen a los Escorias. Si hablas con ellos, te dirán que los acompañes a ver a Vegeir, punto **3**. Si aceptas, te llevarán ante él directamente, sino, pues tendrás que luchar. Esta misión está descrita por el medio pacífico, ya que acabar con los Escorias tiene connotaciones negativas en Modoc (no puedes comprar en las tiendas y pierdes algunas bonificaciones).

En el punto **3** está **Vegeir**. Vendrás a hablar con él si aceptas acompañar a los guardias del punto **2**.

Misión: Entrega el mensaje de los Escorias a Jo en Modoc

Una vez te haya explicado quiénes son y qué hacen aquí en la Caverna, podrás volver a hablar con Jo, en Modoc: Calle princial, punto **4**.

Esto también hará que finalice la Misión: Algo extraño ocurre en la granja al noreste de Modoc. Investígalo e informa a Jo. Puedes salir al yermo por el punto **C**, por el que volverás a la Granja Fantasma.

Una vez en Modoc y hables con Jo, verás que no confía del todo en los Escorias y finaliza esta misión, asignándote la Misión: Jo sospecha de los Escorias. Encuentra los cuerpos muertos en la Granja Fantasma y averigua que le ha pasado a Karl.

Si vuelves a hablar con Vegeir tras aceptar Jo el trato con los Escorias, obtendrás un **Rifle de asalto** como bonificación.

4.7.b Granja Fantasma: Lago Subterráneo

Si seguimos por la salida norte de la Granja Fantasma: Caverna, llegaremos a esta zona, un Lago Subterráneo. La primera impresión sorprende cuando se ven tantos niños juntos...

Desplazamientos

En **D** está el acceso a Granja Fantasma: Caverna.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a la Granja Fantasma: Lago Subterráneo.

En el punto **2** está **Jonny**. Debes venir aquí para avanzar en la Misión: Jonny ha desaparecido. Encuéntralo y tráelo de nuevo a casa con Balthas.

Misión: Jonny está en la cueva de los Escorias. Encuentra una forma de devolver a Jonny a casa con Balthas

Esta misión se activa una vez hablas con Jonny y le pides que vuelva a casa. Si llevas a Laddie, verás que se queda parado justo delante suyo. Habla con él y pregúntale si es Jonny. Dile que sus padres lo están buscando y quieren que vuelva a casa.

Jonny te dirá que le preguntes a Vegeir si puede volver porque lo ha tratado muy bien. Habla con Vegeir, pero no lo podrás hacer tras finalizar la Misión: Entrega el mensaje de los Escorias a Jo en Modoc y las subsiguientes (o hayas acabado con los Escorias por el camino malvado).

Una vez puedas hablar con Vegeir y hayas solucionado el intercambio comercial entre Modoc y los Escorias, dile que quieres llevarte a Jonny.

Te asignará una escolta y volveréis a Modoc directamente, con Balthas, en el punto **6** de Modoc: Calle principal. Una vez regreses con Jonny, habla con Balthas y obtendrás **2500 XP** y una **Chaqueta de cuero de combate**.

4.8. Ciudad Refugio

Tras un largo recorrido por el yermo desde La Guarida, llegas a Ciudad Refugio, tras aconsejarte Vic que aquí podrías encontrar información sobre el Refugio 13.

4.8.a Ciudad Refugio: Patio

Cuando llegas por primera vez a Ciudad Refugio, apareces en el Patio. La zona más sureste de la ciudad. Como eres totalmente desconocido, los guardias probablemente se dirigirán a ti como Errante. Lo lógico nada más entrar en la ciudad, es dirigirnos a la oficina de Bienvenida para averiguar como están las cosas y a ver si podemos averiguar cómo acceder al Refugio de Ciudad Refugio, ya que en el fondo, es donde encontraremos la información sobre el Refugio 13 (según nos han ido contando, claro).

Desplazamientos
En **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a Ciudad Refugio: Centro.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla con 1 x Kit de primeros auxilios. Se necesita la Técnica **Ganzúa**.
En **C2** hay una Taquilla con 1 x Contador Geiger. Se necesita la Técnica **Ganzúa**.
En **C3** hay un Escritorio (se necesita la Técnica **Ganzúa**):

- 1 x Estimulante
- 50 x Dinero

En **C4** está el Muñeco del señor Nixon.
En **C5** hay un Escritorio:

- 1 x Licor
- 20 x Cartuchos de escopeta del calibre 12

En **C6** hay una Estantería:

- 1 x Revista "Garra de la Gata"
- 1 x Revista "Armas y Balas"

En **C7** hay un Escritorio:

- 1 x Licor
- 13 x Dinero

En **C8** hay un Escritorio:

- 1 x Rad-X
- 1 x Antídoto
- 45 x Dinero
- 1 x Estimulante

En **C9** hay unas piedras que contienen 1 x Llave inglesa.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Ciudad Refugio.

En el punto **2** está **Melinda**. Hablando con ella te informará que estás en el Patio de Ciudad Refugio, y a menos que seas considerado un Ciudadano, no podrás entrar al Interior. De igual forma, te dirá que para acceder al Refugio de Ciudad Refugio, solo lo pueden hacer los Ciudadanos. Para convertirte en Ciudadano, te dirá que vayas a hablar con Wallace, el Oficial de Aduana, que se encuentra en el punto **2**, de Ciudad Refugio: Centro.

En el punto **3** está **Amanda**. Te contará que a su marido Joshua lo han arrestado por estar borracho, y se lo han llevado al Centro de Asignación de Siervos, pero que le llevará años cumplir su condena como siervo y ella no quiere quedarse, ya que no quiere que su hijo pase años siendo un esclavo.

Misión: Rescata a Joshua, el marido de Amanda

Para avanzar en la misión, debes ir a hablar con Barkus sobre el estado de Joshua. Debes dirigirte a Ciudad Refugio: Centro, punto **11**, y hablar con Barkus. Deberás encontrar una forma de acceder a Ciudad Refugio: Centro primero.

Una vez consigas hablar con Barkus, verás que tienes dos opciones para liberar a Joshua. O bien negociar su liberación a cambio de dinero, dependiendo de **Truque** (250-1000), decirle que Joshua tiene una enfermedad contagiosa, **Conversación** 80% o **Doctor** 75% o si eres Ciudadano, decirle a Barkus que Joshua influye negativamente en otros Ciudadanos, con **Conversación** 75%.

Una vez lo liberas obtendrás **500 XP**.

En el punto **4** hay un niño, **Curtis**. Cuando pasas cerca de él, verás que dice algo de un tal Nixon.
Si te diriges al punto **C4**, justo detrás del Bar de Cassidy, encontrarás el Muñeco del señor Nixon. Vuelve con Curtis y habla con él para darle su muñeco. Obtendrás **100 XP** por esta acción. Si atiendes a lo que te dice, averiguarás que en **C9** puedes encontrar una Llave inglesa, necesaria para más adelante.

En el punto **5** está **Cassidy**, que lleva el Bar del Patio. Podrás averiguar que ya está asqueado del lugar, y si te cuenta su vida, tendrás la opción de que se una al grupo (ver Acompañantes). Por hacer eso, ganas **300 XP**.

En el punto **6** está **Charlie Vomitonas**. Si usas la Técnica **Doctor**, averiguarás que está enfermo por radiación, y ganarás **100 XP**. Usa un RadAway en él, y le pondrás por el corriente sanguíneo el RadAway ganando otros **100 XP**. Usa otro RadAway más y curarás a Charlie por completo, consiguiendo **100 XP** más.

En el punto **7** está **Ed**, el tratante de Brahmines. Habla con él, y podrás preguntarle sobre la cantimplora del Sagrado 13 (del Refugio 13) y de dónde la sacó si este asunto lo trataste con Vic. Como resultado de haber descubierto el origen de la cantimplora, y haber añadido los lugares que pastoreaba Ed los Brahmines (Nuevo Reno, Redding, Modoc, Broken Hills y La Guarida), obtienes **500 XP**. Sobre el Refugio, te dirá que el único Refugio que conoce es el que hay en Ciudad Refugio.

En el punto **8** encuentras a **Harry**, que lleva la tienda Feliz Harry y podrás comerciar con él. Has de venir a hablar con él por la Misión: Consíguele un arado al señor Smith.

En el punto **9** está el **Doctor Andrew**, que lleva la Clínica. Si tienes radiación o te está saliendo un sexto dedo del pié, es con quien tienes que venir a hablar para que te cure. Te hablará del Auto-Doc que tiene en la trastienda, y te dirá que a veces es un poco "terco". Puedes ofrecerte a repararlo, y si lo consigues, ganarás **100 XP**.

Más adelante, concretamente cuando hayas accedido al ordenador del Refugio de Ciudad Refugio, concretamente el punto **3** de Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 1, averiguarás que puedes ponerte unos implantes si le entregas los planos. Te podrá añadir los siguientes implantes (descuento con CA 6 y **Trueque** 75%):

Armadura Térmica Estándard de Impacto	7000$ (5000$)	2 días	
Armadura Térmica Mejorada de Impacto	40000$ (30000$)	5 días	CA -1
Implante Phoenix Estándard	10000$ (8000$)	3 días (aunque dice 2)	
Implante Phoenix Mejorado	50000$ (40000$)	6 días	CA -1

Si no has reparado el Auto-Doc, morirás al instante al ponerte implantes. Si la CA te descuenta (es permanente) por debajo de 1, se tiene en cuenta para las drogas o cuando ganas CA por otros medios. También necesitarás una Armadura de combate, Armadura de combate Mk2 o una Servoarmadura para que te ponga los implantes (se destruye al usarse para poner el implante, así que en teoría necesitas 4 armaduras). La Armadura Térmica ofrecen los dos un 5% de Resistencia al Daño normal y a explosiones. El Implante Phoenix ofrecen un 5% de Resistencia al Daño de plasma, láser y armas de fuego.

En el punto **10** está el **Sr. Smith**. Si hablas con él te dirá que necesita un arado.

Misión: Consíguele un arado al señor Smith

El Sr. Smith necesita un arado para mejorar la situación de su familia. Te dirá que Harry, punto **8**, tiene uno.

Ve y habla con Harry respecto el arado. Con **Trueque** al 51% te costará 600$, sino tendrán que ser 800$ por el arado.

Vuelve a hablar con el Sr. Smith, y obtendrás **250 XP** y una Desert Eagle .44 con 20 x .44 Mágnum BHC (si no le pides un adelanto de 150$).

4.8.b Ciudad Refugio: Centro

En esta zona se encuentra el recinto de Ciudad Refugio con los Ciudadanos. Verás nada más aparecer que hay una caseta de Aduanas y una puertas metálicas enormes. Para entrar en Ciudad Refugio habla con los guardias, y te indicarán que hables con Wallace, en el punto **2**, ya que no eres considerado Ciudadano y necesitarás al menos un Pase del día para entrar.

Ten en cuenta que la gran mayoría de contenedores que encuentras en esta zona, son susceptibles de que los guardias te vean y te ataquen.

En el punto **D** está la entrada al Refugio de Ciudad Refugio, pero si hablas con los guardias, verás que no te dejarán entrar a menos que te conozcan. Te indicarán que hables con la Primer Ciudadano Lynette, que está en el punto **5**, de Ciudad Refugio: Área del Consejo.

Desplazamientos

En **B** está el acceso a Ciudad Refugio: Patio.
En **C** está el acceso a Ciudad Refugio: Área del Consejo.
En **D** está la entrada a Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 1.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla (necesitas usar **Ganzúa**):
- 1 x Pase del día
- 131 x Dinero
- 1 x Estimulante
- 1 x Kit de primeros auxilios

En **C2** hay un Estante:
- 39 x Dinero
- 1 x Fruta
- 1 x Caja de fideos
- 1 x Cuchillo

En **C3** hay una Estantería con 1 x Estimulante.
En **C4** hay una Estantería con 1 x Estimulante.
En **C5** hay un Estante:
- 1 x Caja de fideos
- 1 x Raíz de Xandria
- 1 x Flor de broquia
- 1 x Pincho de iguana
- 1 x Fruta

En **C6** hay una Estantería con 1 x Estimulante.
En **C7** hay una Taquilla con 1 x Basura (es necesario **Ganzúa**).
En **C8** hay una Taquilla con 1 x Dinamita (es necesario **Ganzúa**).
En **C9** hay una Taquilla (es necesario **Ganzúa**):
- 1 x Basura
- 1 x Radio

En **C10** hay una Taquilla con 2 x Bengala (es necesario **Ganzúa**).
En **C11** hay una Taquilla con 1 x Palanca (es necesario **Ganzúa**).
En **C12** una Taquilla con 1 x Almádena (es necesario **Ganzúa**).
En **C13** hay un Escritorio (es necesario **Ganzúa**):
- 1 x Manual técnico
- 1 x El decano de la electrónica

En **C14** hay un Escritorio (es necesario **Ganzúa**):
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 50 x 5mm BHC

En **C15** hay un Escritorio con 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12 (es necesario **Ganzúa**).
En **C16** hay un Escritorio (es necesario **Ganzúa**):
- 1 x Revista “Armas y Balas”
- 1 x Cuchillo de Combate
- 25 x Dinero
- 20 x .44 Mágnum BHC

En **C17** hay una Taquilla con 1 x Armadura de metal (es necesario **Ganzúa**).
En **C18** hay una Taquilla (es necesario **Ganzúa**):
- 40 x Cartuchos de Escopeta calibre 12.
- 100 x 5mm PB
- 100 x 5mm BHC
- 40 x .44 Mágnum BHC
- 2 x Granadas de fragmentación

En **C19** hay un Escritorio con 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12 (es necesario **Ganzúa**).

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Ciudad Refugio: Centro.

En el punto **2** está **Wallace**, el Oficial de Aduanas. Hablando con él te informará de varias cosas. Te hablará que él se encarga de revisar las mercancías y tratar con los comerciantes de las caravanas que vienen desde Broken Hills, La Guarida o Redding y que en este último caso, se han reducido considerablemente los envíos de mineral.

También te hablará de la República de Nueva California (a partir de ahora RNC) y que quieren unir toda California y de Gecko, pero para conocer las relaciones con Gecko, debes hablar con la Primer Ciudadano. Si le preguntas sobre ella, te dirá que la Primer Ciudadano es quien lleva Ciudad Refugio y se llama Joanne Lynette, se encuentra en el punto **4** de Ciudad Refugio: Área del Consejo.

Aparte, también te hablará de unos saqueadores que recientemente están atacando Ciudad Refugio y su preocupación de que puedan llegar a entrar. Para informarte más de este asunto, te dirige al sargento Stark, punto **12**, que está en el Centro Correccional (pero para hablar con él necesitas un Pase del día, claro). También puedes responderle que intentarás averiguar más sobre el Campamento de saqueadores a cambio de un Pase del día, Misión: Descubre la ubicación del Campamento de saqueadores (aunque no es necesario que te la asigne Stark para hacerla).

En concreto, habrían varias formas de conseguir un Pase del día:

1. Entra en la Aduana por la noche, y coge el Pase del día, de la Taquilla **C1**.
2. Ponte detrás de la Taquilla **C1**, que no te vea Wallace, y coge el Pase del día.
3. Con **Conversación** 75% o IN 7, puedes convencer a Wallace de que has de ver a la Primera Ciudadana y te dará un Pase del día.
4. Ofreciéndote a encontrar el Campamento de saqueadores. Regresa, y Wallace te dará el Pase del día.
5. Dile que eres un mercader. Si llevas Pieles de Gecko, Uranio o Pepitas de oro y si las muestras, o si tienes otros personajes humanos además de Cassidy, podrás conseguir un Pase del día por 500$.
6. Róbale el Pase del día a Wallace.
7. Si conoces el problema con el Jet en Redding, díselo a Wallace y obtendrás un Pase del día.
8. Habla con Skeev, punto **3**, y tendrás otra opción de conseguir el Pase del día. (Una de las mejores opciones, la otra, si quieres conseguir experiencia y matar dos pájaros de un tiro, es ir al Campamento de saqueadores).
9. Habla con Skeev (IN menos de 4) y entrarás al Refugio como siervo, pudiendo salir sin que nadie reaccione.
10. Si destruiste el Enclave, se te permitirá entrar aunque te hubieran echado.

En el punto **3** está **Skeev**, el asistente de Wallace. Si hablas con él, te indicará una forma optativa para entrar al recinto de Ciudad Refugio. Si tienes suficiente dinero, podrás comprar unos **Documentos de Ciudadano falsos**, que te permitirán entrar por 200$. Si tienes **Trueque** al 50%, 150$. También te explicará que para hacerte Ciudadano auténtico necesitas pasar una prueba. Los Documentos de Ciudadano falsos te permiten acceder a todas las tiendas y lugares menos al Refugio, entrar sin ser registrado, e incluso estar por la noche (con el Pase del día, no puedes estar por la noche, te registran en busca de Jet, y otras drogas, y no puedes entrar en la tienda para comerciar).

Si le amenazas con que lo delatarás, te devolverá 300$. También puedes decírselo a Wallace, punto **2**, con Conversación al 75% y aunque perderás los Documentos de Ciudadano falsos, te dará un Pase del día.

Cuando entres por la puerta principal y te pidan los documentos confirmando que eres Ciudadano, no digas el Primer Ciudadano (es LA Primer Ciudadano). xD

En el punto **4** verás a **Lydia**, que lleva el Bar. Hablando con ella te indicará dónde se encuentra la Primer Ciudadano, ver punto **4** de Ciudad Refugio: Área del Consejo. También te dará información de las ciudades que ha oído hablar. Aparte, si le pides un trago, verás que todo lo que te ofrece es prácticamente sintético. Si aceptas el acuerdo con ella de contrabando, te añadirá una tarea. También puede añadirte Gecko, Broken Hills, Redding y Nuevo Reno en el mapa del mundo.

Misión: Entrégale a Lydia 10 Cervezas y 10 botellas de Licor
Entrégale a Lydia las 10 Cervezas y las 10 botellas de Licor. Obtienes **250 XP** y 300$.

En el punto **5** y **6** están **las tiendas de Sub-Servicios**. Los vendedores pueden ofrecerte desde medicamentos hasta útiles como Sets de herramientas, Palancas....

En el punto **7** está **Valerie**, que lleva el Centro de mantenimiento. Si hablas con ella y Vic está en tu grupo, verás una animación discutiendo entre ellos. Si por el motivo que sea decides atacar a Valerie y Vic está en el grupo, éste se volverá en tu contra. :P

Si hablas con ella, te explicará que hace reparaciones y recientemente le han desaparecido de nuevo los Alicates y una Llave inglesa. Puedes ofrecerte a buscárselos.

Misión: Entrégale a Valerie unos Alicates y una Llave inglesa
Para finalizar esta misión debes llevarle estos objetos a Valerie. Como alicantes, se refiere a un Set de herramientas, que es relativamente fácil encontrarlo (se vende de forma común en las tiendas). La Llave inglesa, la puedes encontrar si has tratado con Curtis, punto **4**, en Ciudad Refugio: Patio. Otra opción, en el caso que quieras las dos cosas a la vez, y tengas acceso a Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2, es obtenerlas del Baúl de **C15**. Vuelve con Valerie y dale ambas cosas. Obtienes **250 XP** y 50$.

Una vez con las herramientas entregadas, te dirá que esperes un día o dos para que te dé el Superkit de reparaciones que quiere Skeeter en Gecko: Chatarrería, punto **5**, además de mejorarte algunas armas (Desert Eagle, FN FAL....). Mientras, puedes hacer otras misiones.

También podrás hablarle de la relación que mantiene con su padre. Con CA 8 y **Conversación** al 75% podrás pedirle que le de una oportunidad a Vic. Ganas **250 XP** por ésto.

En el punto **8** está **Randal**, el Oficial Jefe de Servicios. Aparte de negociar, si le preguntas por el G.E.C.K., será posiblemente el primero que sepa lo que es de todos los que has hablado ahora. Te dirá que solo se enviaron a los Refugios, y cuando le preguntes por la ubicación de más Refugios, te dirá que mires la computadora central de su Refugio.

Deberás venir a hablar con él para la Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko.

En el punto **9** está **Thomas Moore**. Verás que está "predicando" respecto la esclavitud en Ciudad Refugio. Si le sigues el juego, podrás hacer que te asigne una tarea. Esta tarea no la podrás coger si eres un esclavo y tienes una Conversación o CA muy altas.

Misión: Entrega el Maletín de Moore al señor Bishop en Nuevo Reno

Para avanzar en esta misión, deberás dirigirte a Nuevo Reno: Calle Segunda, al Club Shark y subir las escaleras hasta Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark. En el punto **2** de la 2a Planta, habla con los guardias y te dejarán pasar para ir a hablar con Bishop, punto **2** de Nuevo Reno: 3a Planta del Club Shark.

Una vez entregas el Maletín a Bishop, obtienes **500 XP** y 250$.

Esta misión es necesaria que la hagas si posteriormente quieres hacer las misiones de Bishop.

Más adelante, averiguarás que Thomas Moore es un infiltrado de la RNC. En este caso, puedes hablar con Lynette y contárselo (no obtienes Karma negativo). Ganarás 500 XP. Si no eres un Ciudadano, solo podrás hacer esto cuando le enseñes a Lynette el Holodisco de Bishop.

En el punto **10** está **Kohl**, el bibliotecario jefe, que lleva el Centro de Información. Si hablas con él, te explicarán que están pasando todos los datos e información de Ciudad Refugio a computadoras y que su servicio se está terminando. Si le sigues el juego sobre que es mejor el formato físico, te entregará dos revistas de habilidad, "El decano de la electrónica" y "El gran libro de la ciencia".

En el punto **11** está **Barkus**, que se encarga del Centro de Asignación de Siervos. Deberás hablar con él para avanzar en la Misión: Rescata a Joshua, el marido de Amanda., en el punto **3** de Ciudad Refugio: Patio.

También puedes venderle "siervos", como a Sulik y que te informe de algunas otras cosas.

En el punto **12** está el Ciudadano **SARGENTO Stark** y se encarga entre otras cosas, de llevar el Centro Correccional.

Si le preguntas si fue él el que destrozó el Bar de Cassidy, te diré que tenía sustancias ilegales en el bar y tenía caducada la licencia. Puedes iniciar combate con él, pero todo Ciudad Refugio se pondrá en contra tuya.

También puedes preguntarles por las patrullas, ya que teme que los Necrófagos de Gecko estén contaminando el agua. Te pedirá que hagas una ronda alrededor de Gecko.

Misión: Registra los ocho sectores alrededor de Gecko e informa a Stark

Gecko está justo al norte, al círculo indicado como "Desconocido" (si todavía no hemos ido allí).

Haz una ronda alrededor de Gecko y vuelve con Stark. Obtendrás 300$ y **350 XP**.

Cuando termines esta misión y le preguntes por más trabajo, te pedirá que vayas a la RNC y averigües si traman algo. Esto hará que la RNC esté a partir de ahora en el mapa del mundo.

Misión: Entra en la RNC e informa a Stark

Para cumplir esta misión, solo es necesario que vayas hasta la RNC, entres y regreses con Stark.

Obtendrás 500$, **750 XP** y un Sensor de Movimiento.

NOTA: Ya que vas a la RNC, aprovecha para conocer a los Hubologistas (en este caso solo uno) y consigue una mejora para la **Suerte**. Se encuentra en el punto **9** de RNC: Centro.

Si le preguntas por los saqueadores, te dirá que no tiene sentido lo que hacen, atacar, eliminar las defensas de Ciudad Refugio y después se retiran. Tampoco sabe de donde vienen, solo te dirá que cuando se marcha, lo hacen dirección sur. Puedes ofrecerle tu ayuda se quieres.

Misión: Descubre la ubicación del Campamento de saqueadores

Aunque esta misión no se añade en el historial de misiones, la trataremos como tal.

Primero debemos dirigirnos al Campamento de saqueadores. Avanzamos por las cuevas hasta Saqueadores: Barracones.

Una vez llegues aquí, obtienes **500 XP**.

Ahora puedes regresar con Stark y comentarle que has descubierto su ubicación. Te pedirá que vayas a hablar con Lynette, en el punto **4** de Ciudad Refugio: Área del Consejo, para decírselo.

Una vez la Primer Ciudadano Lynette te ascienda a Capitán de la Guardia (ver el punto **4**, en Ciudad Refugio: Área del Consejo) puedes hablar con el Sargento Stark sobre la redada que hizo al Bar de Cassidy. Si le pides al Sargento Stark que elimine todo el historial de Cassidy y demás, obtendrás **500 XP** de bonificación.

4.8.c Ciudad Refugio: Área del Consejo

Los lugares más importantes de esta zona son el Consejo Central y un Bar, el cual no aporta casi nada. Prácticamente el único lugar interesante es el Consejo Central.

Desplazamientos

En **C** está el acceso a Ciudad Refugio: Centro.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Estimulante
- 13 x Dinero

En **C2** hay una Taquilla:
- 1 x Nudilleras
- 1 x Estimulante
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12

En **C3** hay una Estantería:
- 1 x Dados
- 1 x Baraja de cartas (estándard)

En **C4** hay una Taquilla:
- 24 x 10mm BHC
- 1 x Caja de fideos

En **C5** hay un Escritorio:
- 1 x Pistola de 10mm
- 1 x Estimulante
- 174 x Dinero

En **C6** hay una Estantería con 1 x Libro de Primeros auxilios.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Ciudad Refugio: Área del Consejo.

En el punto **2** está el **Alto Concejal McClure**. Si le preguntas por el GECK, te informará que habían enviado dos GECKs a Ciudad Refugio, pero uno se extravió al Refugio 13. También puede hablarte de Gecko y el problema con los necrófagos o de la RNC y la banda de saqueadores. Si quieres convertirte en Ciudadano, te dirá que hables con Gregory, en el punto **3** y te hará la prueba de Ciudadanía.

Debes venir a hablar con él para la Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko, pero no lo puedes hacer hasta que Harold no te haya dado la información.

Otro motivo por el que debes venir a hablar con el es para solucionar la Misión: Optimiza la Planta de Energía, en Gecko: Central de energía, y te la asigna Festus, en el punto **6**.

Cuando más adelante (Nuevo Reno) conozcas el problema de Redding y la adición que tienen con el Jet, puedes venir a hablar con él y contárselo. Obtendrás **250 XP**.

En el punto **3** está el **Precónsul Gregory**. Habla con él y dependiendo de tus estadísticas podrás obtener la Ciudadanía en Ciudad Refugio.

> ***Misión: Pasar el test de Ciudadanía***
>
> Esta misión no se registra en historial de misiones.
>
> En el caso que tengas IN 9, PE 9 y SU 9 pasarás el test y obtendrás **1000 XP**.
>
> Si te ha salido algún dedo mutado y no te lo has quitado (lo puedes hacer con el Doctor Andrew, en el punto **9** de Ciudad Refugio: Patio), te descalificará para el test.

En el punto **4** está **Lynette**, la Primer Ciudadano de Ciudad Refugio. Habla con ella y conocerás un poco más la historia de Ciudad Refugio, incluso se alegrará de conocer a otro superviviente (o descendiente) de otro Refugio.

Una vez le hayas preguntado sobre el tema del GECK, te explicará que tienes que ser Ciudadano para poder acceder al Refugio de Ciudad Refugio, ya que solo los Ciudadanos pueden entrar en él (y así poder averiguar el paradero del Refugio 13, que es donde en el fondo tienes que ir para encontrar el GECK).

Para hacerte Ciudadano te da dos opciones, la primera, pasar el **test de Ciudadanía** que te hará Gregory en el punto **3**, pero tienes que cumplir ciertos requisitos y es probable que no los alcances.
La segunda, es ayudarla con el problema que tienen de Gecko y la Planta de Energía, la cual está contaminando de radiación el acuífero.

> ***Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko***
>
> Esta misión, aparte de asignarse en el historial de misiones de Ciudad Refugio, también queda asignada en el historial de Gecko, ya que Harold, en el punto **4** de Gecko: Asentamiento, también te da esta tarea si primero decides ir a Gecko y hablar primero con él. Así que para solucionarla, debemos dirigirnos a Gecko. Después de hablar con ella, si quieres (y llegas a las estadísticas), pasa el test de Ciudadanía por la experiencia.

Una vez en Gecko, habla con Harold sobre ésto. Te explicará que hace poco han resuelto un problema por el cual la Planta hubiera explotado, pero necesitan un Regulador Hidroeléctrico Magnetosférico (te explicará que en Ciudad Refugio tienen uno, pero no han querido entregárselo) y combustible, que lo compran en Broken Hills.
Lo primero es hablar con McClure en el punto **2** (una vez hayas hablado con Harold) y dile que necesitas el Regulador Hidroeléctrico Magnetosférico (no hables con Lynette, porque entonces te echará de Ciudad Refugio). Te dirá que vayas a pedírselo a Randal, el Oficial Jefe de Servicios, en el punto **8** de Ciudad Refugio: Centro.

Habla con Randal y pregúntale por el Regulador. A continuación es necesario instalarlo en la Planta de Energía de Gecko. Tienes estas opciones (puntos verdes del mapa):

1. Pasar por la sala del reactor hasta la máquina con la válvula roja -Panel de Control del refrigerante- (esto te provocará daños cada ciertos pasos) y necesitas cierta habilidad de **Reparación**. Obtienes **4000 XP**.
2. Habla con Festus, en el punto **6** de Gecko: Central de Energía. Pídele que te instale la pieza (necesitas cierta habilidad en **Conversación**). Obtienes **4250 XP**.
3. Usa el robot mediante el ordenador y como último paso indica que instale la pieza. Obtienes **4500 XP**.

   Para este método, debes usar el ordenador. Te pedirá un código, que es 9X7299, 70Y644 y 008Z21. Verás que también tienes la opción de conectarte a PoseidoNet, donde aparecerá un tipo y amenazará con destruirte con Vertibirds (pero no pasa nada). Para continuar con el tema del robot, descarga las rutinas del robot de mantenimiento. Cuando te muestre las **opciones del servicio**, indica el servicio de reparación (necesitas **Ciencia** al 50%). Como tienes la pieza (el Regulador Hidroeléctrico Magnetosférico), marca esa opción. Sucederá que aparecerá un error y tendrás que introducir manualmente la secuencia de programación (hay que ir a**ñadiendo las órdenes** en este orden):

   - **2** (Amplificador de escudo Plutonio-Gamma)
   - **4** (Desarmonizar impulsor de Neptunio)
   - **1** (Calibrar controlador de varillas de Uranio)
   - **3** (Activar condensador de voltaje clase Saturno)
   - **5** (Prueba de compilador onda Júpiter)
   - Instalar Regulador Hidroeléctrico Magnetosférico

   Finalmente seleccionamos **Ejecutar programa**.

Aparte de esta solución, también tienes otras opciones (aunque “malas”):

1. Hacer manualmente el apagado de la refrigeración en la válvula roja. Esto te provocará daños físicos cada ciertos pasos, pero es otra opción. Además de que no consigues XP.
2. Dale el Portapapeles con el informe del refrigerador a Hank y hará por ti el trabajo. Mientras desactiva el reactor refrigerante, vete de la Central (aunque no ganarás la experiencia). Ganas 550 XP mientras estés en la Central.
3. Usar el robot. Aprende a usarlo y dile que quieres usar el servicio del refrigerante. El orden es el mismo, lo único que cambia la última orden y hay que seleccionar la de apagar el refrigerante. Obtienes 550 XP por ello y todos los necrófagos se vuelven hostiles.

También te asignará otra tarea si has averiguado donde se encuentra el Campamento de saqueadores, y te pedirá que acabes con su base.

Misión: Acaba con el Campamento de saqueadores

Esta misión tampoco te queda listada en el historial de misiones.

Para llevarla a cabo debes volver a Saqueadores: Barracones. Nada más llegar, verás que te atacarán. Cuando acabes con todos ellos obtendrás **1000 XP** (sin mencionar los objetos que encontrarás). Además, al salir de Saqueadores: Barracones, por el punto **F**, también obtendrás **2000 XP**.

Cuando hables con ella y le informes que ya has acabado con los saqueadores, ganarás **1000 XP** más. Si tienes el Libro de cuentas de la Caja fuerte, en el punto **2** de Saqueadores: Barracones, podrás decirle que no eran saqueadores, que eran mercenarios y explicarle que los enviaba Bishop de Nuevo Reno Reno: 3a Planta del Club Shark. Por decirle esto obtienes otros **1000 XP** más y 1000$ en el caso que no le hayas pedido una recompensa por la información antes.

Lynette te puede asignar una última tarea, si le traes el Holodisco de Bishop, del punto **C11** en Nuevo Reno: 3a Planta del Club Shark. Además, obtendrás **2500 XP** por informarla de que Bishop estaba involucrado con la RNC y había contratado a los mercenarios. Si también le dices que Thomas Moore es un espía de la RNC (esto lo sabes cuando le entregas el maletín a Bishop), obtienes **500 XP** más.

Misión: Entrégale el Holodisco de Lynette a Westin en la RNC

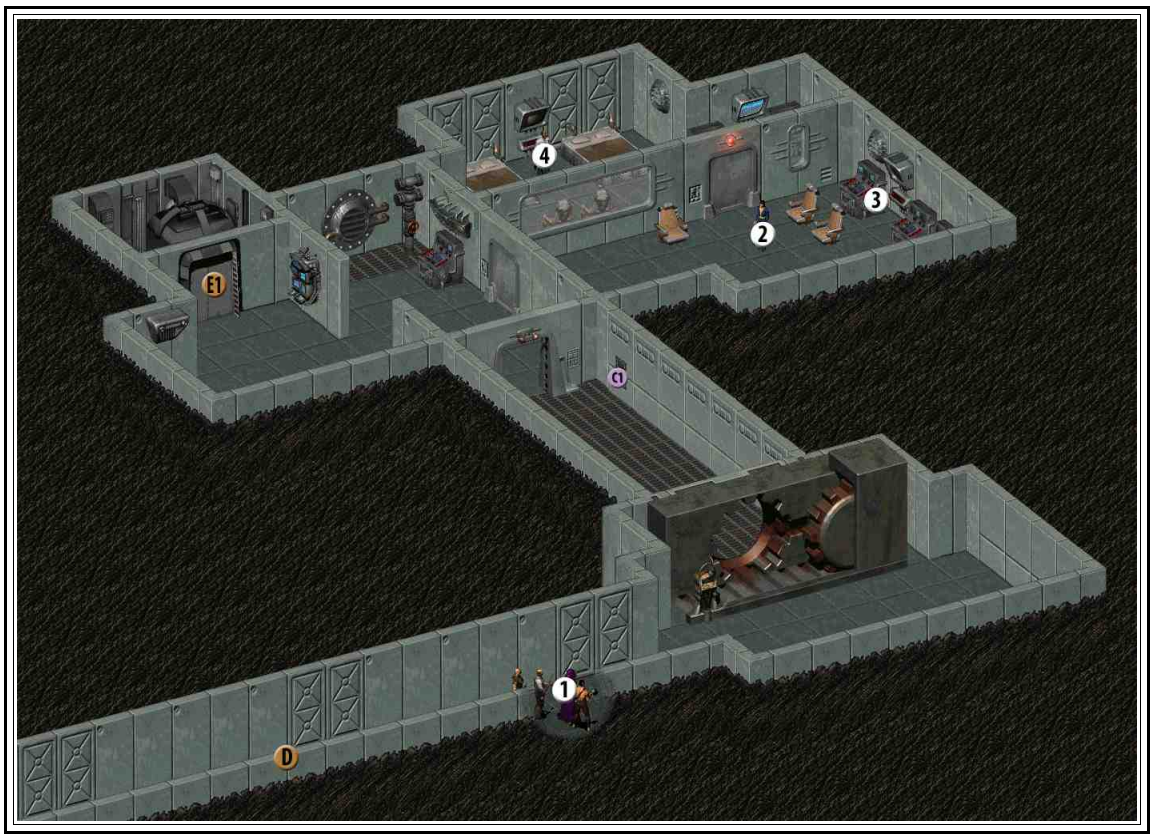
Una vez le hayas enseñado el Holodisco de Bishop a Lynette, te pedirá que se lo lleves a Westin, que está en el punto **4** de RNC: Rancho de Westin.

Una vez le entregues el Holodisco de Lynette a Westin, obtendrás **2000 XP**.

Después de esta misión, deberás volver a venir a hablar con ella por la Misión: Entrégale a Lynette el Holodisco de Westin en Ciudad Refugio. En este caso, es posible en esa misión, obtener 2500 XP y que Lynette nos haga Capitán de la Guardia. Para ello, debemos tener bastante elevado el contador de "respeto" de Lynette y CA 8. Para conseguir el contador de respecto, se puede hacer con Conversación al 75% y haber mencionado entre 10-15 veces la secuencia hablando con ella de "¿Porqué no viven en el Refugio?" y posteriormente haberte despedido de ella con la frase que incluye "Primer ciudadano".

4.8.d Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 1

El primer Nivel del Refugio de Ciudad Refugio está a nivel de suelo. Los niveles 2 y 3 se encuentran por debajo. Hay un ascensor para subir y bajar entre niveles. Este Refugio, es el Refugio 8.



Desplazamientos

En **D** está el acceso a Ciudad Refugio: Centro.
En **E1** está el ascensor del Refugio, que te permite acceder a Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2 y Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 3.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:

- 2 x Bengala
- 1 x Kit de primeros auxilios

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 1.

En el punto **2** está **Phyllis**, la ayudante del doctor. Te dará algunas indicaciones, como que en el tercer nivel está la computadora sobre la información de los Refugios.

Curiosamente, podrás preguntarle que no has visto a niños en Ciudad Refugio. Te comentará que es cierto, ya que solo se permiten embarazos en ciertos ciclos. Averiguarás que los embarazos se efectúan mediante el Auto-Doc, o inseminación (imagino :)). Puedes ofrecerte a donar semen (por lo raro que parezca) y si aceptas obtienes **500 XP**. Otras opciones con una técnica de Doctor elevada y PE 6 serían hablarle de la esterilidad de Ciudad Refugio -obtienes 300 XP-, si llevas un personaje masculino puedes tener una cita con ella si tienes CA 6 y algunos rasgos como Sex Appeal o Conversación 75% -obtienes 100 XP- y también puedes decirle que salga al mundo exterior para que vea la similitud de sus Ciudadanos -obtienes 300 XP-.

En el punto **3** encontrarás **unos terminales**. Si tienes cierto nivel de **Ciencia** podrás acceder a ellos. Si además tu nivel de **Doctor** está al 75% o más, podrás indicar al terminal que busque más información, y te informará de los **implantes de combate**. Obtendrás **500 XP**. Con esta información puedes ir a hablar con el Doctor Andrew, en el punto **9** de Ciudad Refugio: Patio, y tendrás la opción de añadirte implantes.

Como curiosidad, puedes seguir clickando que siga buscando más información, y después de unos 53 intentos te dirá el gran secreto, que vengas a ver el terminal del nivel 3 cuando hayas acabado el juego.

En el punto **4** verás al **Doctor Troy**. En el caso de que tengas **Doctor** al 75%, si sigues la opción de la visita guiada de las instalaciones médicas, puede que dejes pasar la tarea que viene a continuación. Para evitarlo, dile que quieres hacer la visita, pero a continuación termina el diálogo directamente. Te pedirá, si te interesa (y pasarlo como contrabando) una muestra de Jet.

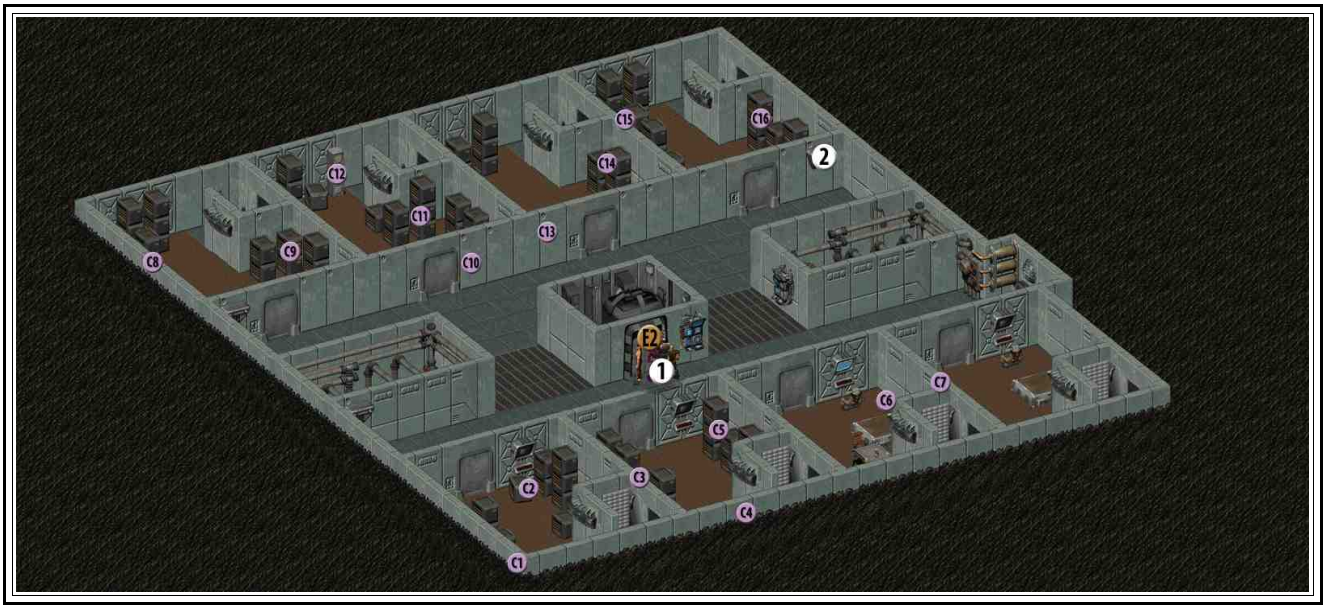
Misión: Entrega una muestra de Jet al Doctor Troy
Probablemente a estas alturas tengas ya alguna muestra de Jet. Dásela y obtendrás 1000$. Si llevas en el inventario el Jet, y tienes **Trueque** al 75%, le puedes pedir 1200$ y si lo tienes al 95%, 1500$.

Al finalizar esta misión, si vuelves en un par de meses, y has hablado con Myron, en El Establo – Laboratorio, podrás crear un Antídoto para el Jet que lo necesitarás para la Misión: Encuentra algunos bloqueadores de endorfinas para fabricar una cura para el Jet.

4.8.e Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2

Aquí te encuentras con el nivel intermedio del Refugio de Ciudad Refugio.

En esta zona habrán dos puertas que solo se pueden abrir si tienes FU 8 o llevas una Palanca, FU 7. Otra opción es esperarte a tener una Armadura de energía o usar drogas para subir la FU.



Desplazamientos
En **E2** está el ascensor del Refugio, que te permite acceder a Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 1 y Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 3.

Contenedores

En **C1** hay un Baúl:
- 2 x Cohete PB
- 10 x Combustible de lanzallamas
- 2 x Granada de fragmentación
- 2 x Cohete explosivo

En **C2** hay bastantes Chips de Agua dentro de las cajas (ojalá hubiéramos tenido esto en Fallout 1 :P)
En **C3** hay un Baúl con 1 x Sensor de movimiento.
En **C4** hay un Baúl con 1 x Módulo de voz para computadora.
En **C5** hay bastantes Chips de Agua dentro de las cajas.
En **C6** hay un Baúl:
- 1 x El Gran libro de la Ciencia
- 1 x Antídoto
- 150 x Dinero
- 1 x Estimulante

En **C7** hay un Baúl:
- 1 x Revista "La Garra de la Gata"
- 1 x Pequeña caja polvorienta de algo
- 3 x Dinero
- 1 x Licor
- 1 x Basura
- 2 x Nuka-Cola

En **C8** hay un Baúl:
- 5 x Pequeña caja polvorienta de algo
- 5 x Caja de fideos

En **C9** hay bastantes Chips de Agua dentro de las cajas.
En **C10** hay un Baúl:
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 50 x 5mm PB
- 50 x 5mm BHC
- 20 x .44 Mágnum BHC
- 24 x 10mm PB
- 24 x 10mm BHC

En **C11** hay bastantes Chips de Agua dentro de las cajas.
En **C12** hay una Taquilla:
- 1 x **Módulo rojo de memoria**
- 1 x Armadura de metal

En **C13** hay un Baúl:
- 1 x Encendedor
- 1 x Radio
- 1 x Manual del explorador
- 1 x Cuerda
- 5 x Bengala
- 1 x Cuchillo

En **C14** hay bastantes Chips de Agua dentro de las cajas.
En **C15** hay un Baúl:
- 1 x Llave inglesa
- 1 x Set de herramientas
- 1 x Almádena
- 1 x Palanca

En **C16** hay bastantes Chips de Agua dentro de las cajas.

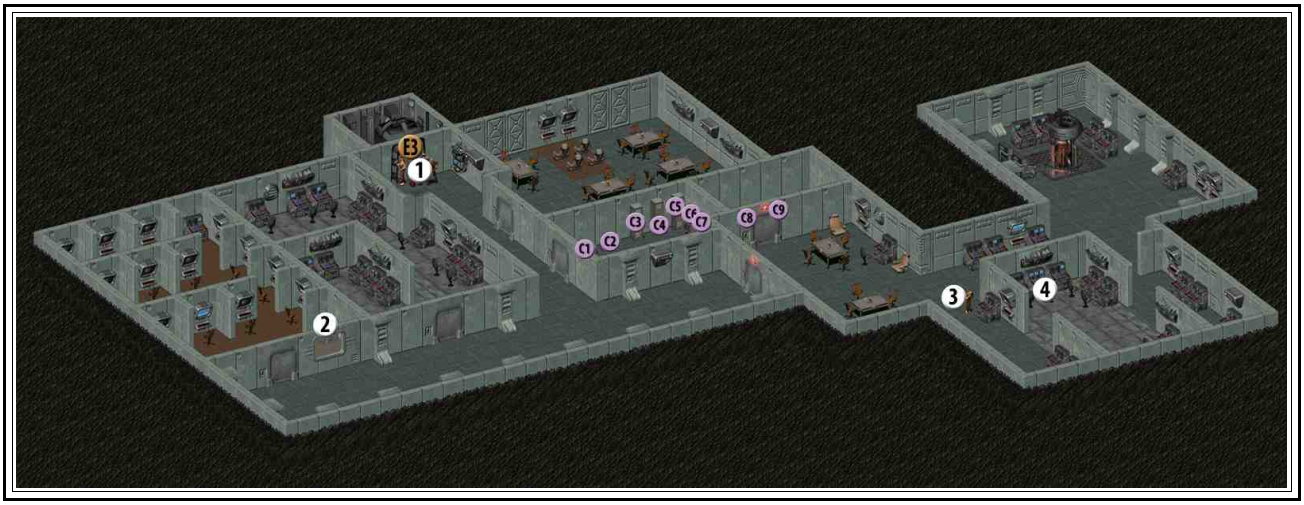
Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2.

En el punto **2** hay un **conducto de ventilación**. Si tienes PE 6, verás que "traquetea". Usa Reparar en él y ganarás **100 XP** y 50 Células de microfusión.

4.8.f Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 3

Este es el tercer y último nivel del Refugio de Ciudad Refugio. Aquí encontrarás la computadora que te indicará la ubicación del Refugio 13, para que puedas continuar buscando el G.E.C.K.



Desplazamientos

En **E3** está el ascensor del Refugio, que te permite acceder a Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 1 y Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2.

Contenedores

En **C1** hay un Baúl con 1 x Dinamita.
En **C2** hay un Baúl con 1 x Contador Geiger.
En **C3** hay una Taquilla con:
- 1 x Libro de primeros auxilios
- 1 x Kit de primeros auxilios

En **C4** hay una Taquilla con:
- 2 x Jeringuilla vacía
- 2 x Estimulante

En **C5** hay una Taquilla con:
- 1 x Rad-X
- 1 x RadAway
- 2 x Antídoto

En **C6** hay una Taquilla con:
- 1 x Set de herramientas
- 1 x Almádena
- 1 x Palanca

En **C7** hay una Taquilla con:
- 1 x Cuerda
- 2 x Bengala

En **C8** hay un Baúl con:
- 24 x 10mm PB
- 24 x 10mm BHC
- 1 x Pistola de 10mm

En **C9** hay un Baúl con:
- 24 x 10mm PB
- 24 x 10mm BHC
- 1 x SMG de 10mm

En **C10** hay un Baúl con:
- 10 x Combustible de lanzallamas
- 2 x Granadas de fragmentación

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 3.

En el punto **2** hay **una computadora** con la que obtendrás 350 XP si usas **Ciencia** en ella.

En el punto **3** encontrarás a **Martin**. Entre las 2:00 y las 7:00 de la madrugada, lo encontrarás en el Nivel 2. Te informará donde está la computadora central y también te contará que en el Refugio se almacenaba oro de Redding y McClure no sabe porqué ya no lo reciben.

En el punto **4** hay **una computadora** (la del medio). Usa **Ciencia** en ella y accede a las opciones del terminal. Tendrás que venir aquí para preparar el Holodisco del reactor y poderlo optimizar, en la Misión: Optimiza la Planta de Energía, que te asigna Festus en el punto **6** de Gecko: Central de energía.

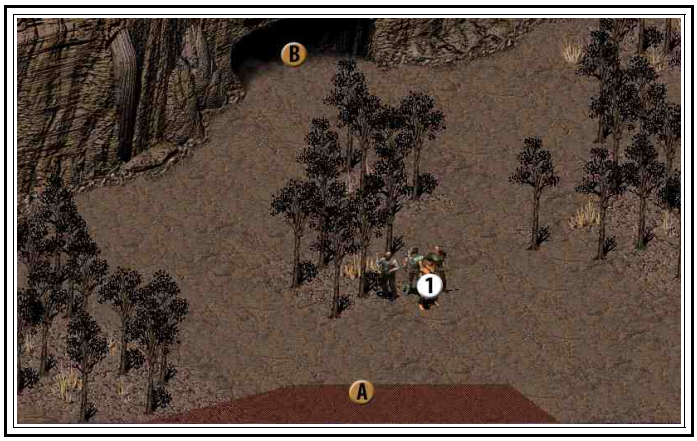
Aparte, si lo usas, también averiguarás el paradero del Refugio 15. Con PE 7 tienes la opción de conectar tu PiPBoy al terminal y se añadirá la Guía de Viaje – Ciudad Refugio además de las ubicaciones en el mapa del mundo de Nuevo Reno, Redding, Broken Hills y RNC si no las tenías.

Desgraciadamente, para solucionar la Misión: Consigue el G.E.C.K., donde necesitas ir al Refugio 13, la computadora no te dará esta información, pero sí la del Refugio 15. Así que más vale éso que nada.

4.9. Campamento de saqueadores

Para llegar al Campamento de saqueadores del cual te hablan en Ciudad Refugio, tendrás que hacerlo por tu cuenta. Normalmente, el campamento se encuentra un poco más a medio camino entre Ciudad Refugio y Broken Hills, hacia el sur, y muy ligeramente, al suroeste. Esta zona tiene dos entradas.

Primera entrada:



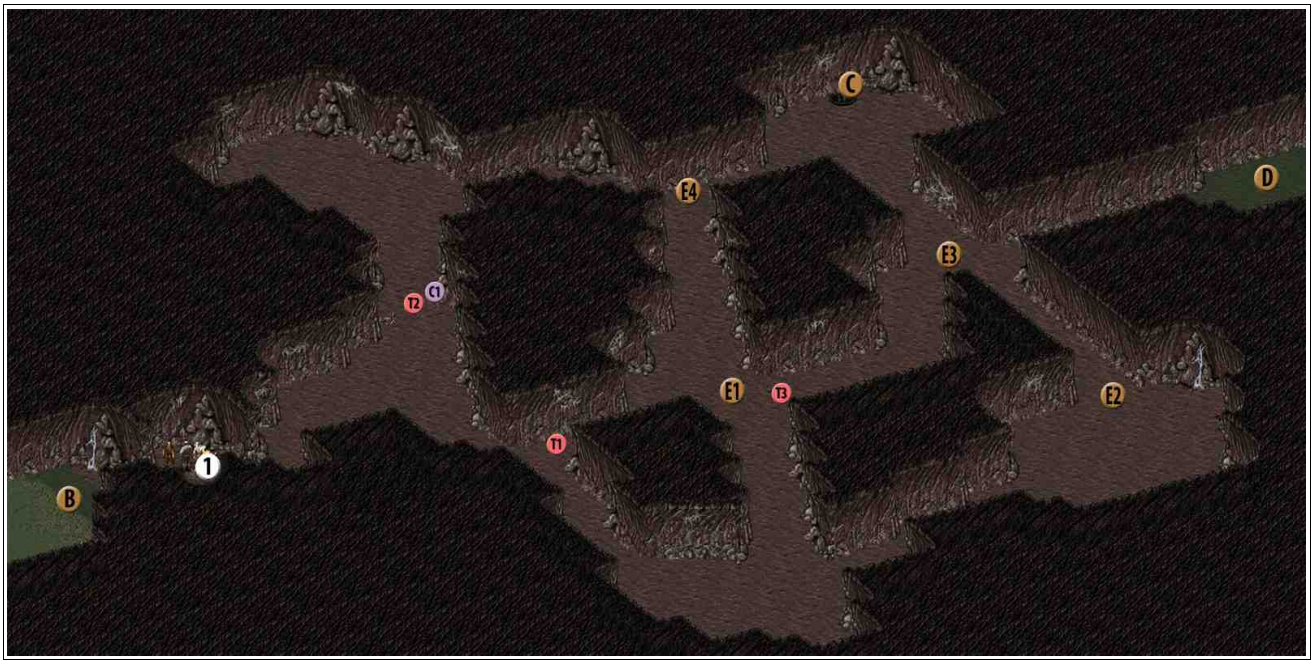
Segunda entrada (la descubres cuando sales de Saqueadores: Barracones):

Desplazamientos
Por el punto **A** sales a los yermos. En **B** está el acceso a Saqueadores: Entrada a la cueva. En el punto **F** están las escaleras de acceso a Saqueadores: Barracones.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas al Campamento de saqueadores por primera vez, en la Primera entrada o en la Segunda entrada, cuando sales de los Barracones. Es posible que no puedas en un principio con el grupo de saqueadores, si es el caso, primero desarrolla la zona de Gecko y ganarás alguna subida de nivel.

4.9.a Saqueadores: Entrada a la cueva

Esta zona está deshabitada, sin embargo, encontrarás varias zonas con Trampas que debes esquivar, marcadas con **Tn**. Dirígete al punto **D** para acceder a los Barracones de los saqueadores.



Desplazamientos

En **B** está el acceso al Campamento de saqueadores.
En **C** están las escaleras de bajada a Saqueadores: Nido de Escorpiones.
En **D** está el acceso a Saqueadores: Barracones.
Los puntos **E** son hoyos que se forman al pasar y hacen caerte a Saqueadores: Nido de Escorpiones.

Contenedores

En **C1** hay unos Huesos que contienen:

- 12 x Dinero
- 1 x Rifle de caza
- 1 x Cuchillo

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando apareces en la Entrada a la cueva desde el exterior.

4.9.b Saqueadores: Nido de Escorpiones

Por tal y como suena el título, creo que queda claro lo que encontrarás en esta zona.

Desplazamientos

En **C** están las escaleras de subida a Saqueadores: Entrada a la Cueva.
En los puntos **E** caes al Nido de Escorpiones, respectivamente a los agujeros que encuentras en Saqueadores: Entrada a la Cueva.

Contenedores

En **C1** hay en el suelo (por los huesos):
- 1 x Chaqueta de cuero
- 1 x Bengala

En **C2** hay en el suelo (por los huesos):
- 1 x Lanza
- 1 x Armadura de cuero
- 1 x Bengala

En **C3** hay en el suelo (por los huesos):
- 1 x Bengala
- 1 x Cuchillo

En **C4** hay unos huesos que contienen:
- 2 x Bengala
- 1 x Chaqueta de cuero
- 1 x Rifle de caza
- 1 x Cuchillo

En **C5** hay unos huesos que contienen:
- 1 x Lanza
- 5 x Dinero
- 1 x Cuchillo

En **C6** hay en el suelo (por los huesos):
- 1 x Lanza
- 1 x Cuchillo

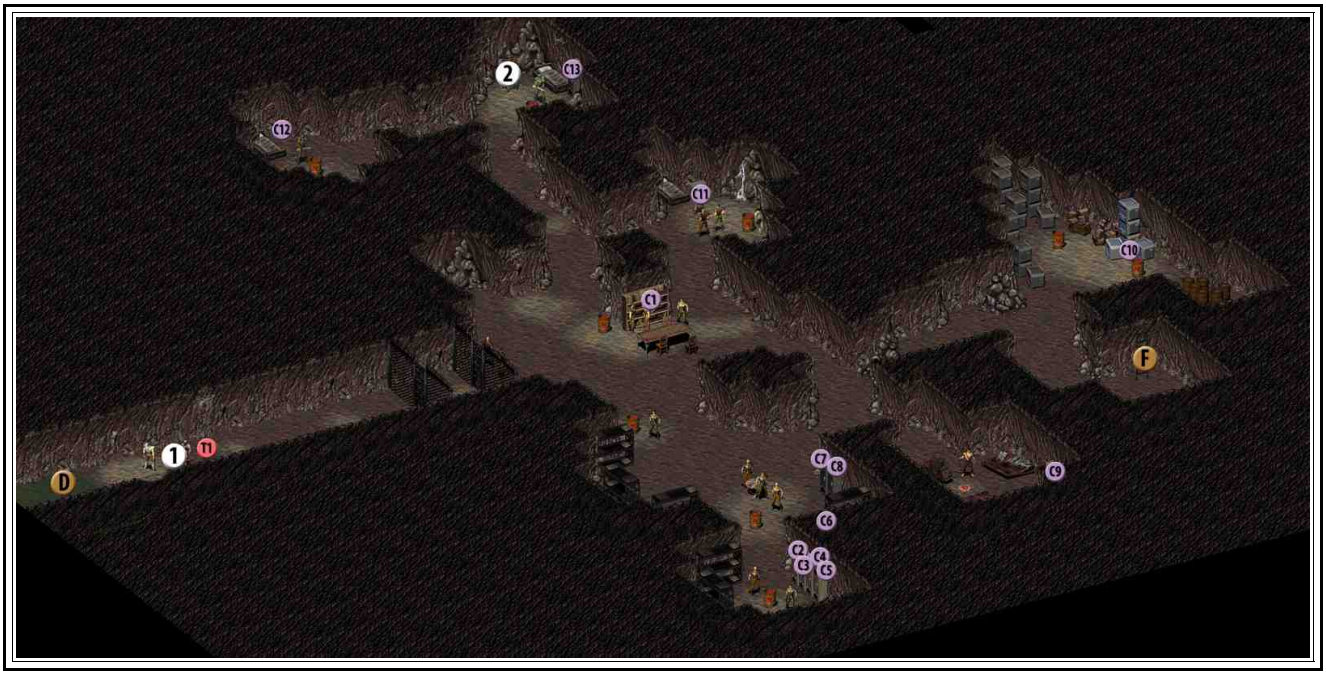
Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando accedes al Nido de Escorpiones por el punto **C**.

4.9.c Saqueadores: Barracones

En lo más profundo de la cueva encontrarás al grupo de saqueadores. Cuidado al llegar al punto **1**, ya que en la zona del principio hay trampas.

Vienes aquí si aceptas investigar el asunto de los saqueadores que atacan Ciudad Refugio, si quieres conseguir un Pase del día para Wallace en el punto **2** de Ciudad Refugio: Centro o bien si quieres contentar a Stark en el punto **12**, vuelve con él e infórmale para finalizar la Misión: Descubre la ubicación del Campamento de saqueadores.



Desplazamientos
En **D** está el acceso a Saqueadores: Entrada a la cueva. En **F** están las escaleras de subida a Campamento de Saqueadores.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 1 x Baraja de cartas
- 1 x Dados
- 1 x Cecina

En **C2** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 20 x 7.62mm
- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 15 x Dinero

En **C3** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Licor
- 1 x Libro de primeros auxilios
- 1 x Estimulante
- 1 x Antídoto

En **C4** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 24 x 10mm BHC
- 23 x Dinero

En **C5** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Dinamita
- 1 x Cuerda
- 3 x Bengala

En **C6** hay un Baúl (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Licor
- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 1 x Licor barato
- 76 x Dinero
- 1 x Cuchillo

En **C7** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Cuchillo
- 24 x 10mm BHC

En **C8** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 20 x 7.62mm
- 17 x Dinero
- 1 x Cuchillo

En **C9** hay una Estantería:
- 1 x Cecina
- 1 x Raíz de Xandria
- 1 x Flor de broquia

En **C10** hay 5 cajas:
- 1 x Almádena (derecha)
- 3 x Bengala (derecha)
- 1 x Pala (derecha)
- 5 x Cecina (izquierda)
- 40 x 7.62mm (centro)
- 24 x 10mm PB (centro)
- 24 x 10mm BHC (centro)

En **C11** hay un Baúl (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Chapa de identificación de Tuco
- 1 x Granada de fragmentación
- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 2 x Preservativo (paquete verde)
- 1 x Dados
- 2 x Licor
- 210 x Dinero

En **C12** hay un Baúl (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Chapa de identificación de Blondie
- 154 x Dinero
- 1 x Licor
- 1 x Antídoto
- 20 x .44 Mágnum BHC

En **C13** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Chapa de identificación de Angel-Eyes
- 1 x Cuchillo de combate
- 20 x .44 Mágnum BHC
- 41 x Dinero

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a los Barracones. Si quieres, puedes regresar con Stark, punto **12** de Ciudad Refugio: Centro para informarle de que has encontrado el Campamento de saqueadores.

En el punto **2** verás que hay **una caja fuerte**.

> ***Misión: Abre la caja fuerte de los saqueadores***
>
> Esta misión no aparece en el historial de misiones.
>
> La caja fuerte de los Barracones, no se puede abrir por métodos habituales, es necesario encontrar las tres chapas de identificación de **C11**, **C12** y **C13**. Si no tenemos alguna de las chapas, e intentamos abrir la caja fuerte, se activará una trampa explosiva. No es posible desactivarla.
>
> Una vez la hayas abierto, obtendrás **500 XP**.

Dentro de la caja fuerte encontrarás:

- 1 x **Libro de cuentas**
- 1 x Esteroides
- 1 x Revista "Armas y balas"
- 3 x Estimulante
- 1 x Kit de primeros auxilios
- 1 x Revista "La Garra de la Gata"
- 1 x Licor
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 473 x Dinero

Una vez derrotados los saqueadores, vuelve con Lynette para hablar con ella respecto el resultado de la Misión: Acaba con el Campamento de saqueadores.

4.10. Gecko

Esta zona te la marcará Lynette, en el punto **4** de Ciudad Refugio: Área del Consejo. Cuando aceptes la Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko o bien accediendo directamente por el mapa ya que está prácticamente al lado de Ciudad Refugio. Ésta, es una ciudad de necrófago, debido a la pérdida de radiación que tiene el Reactor 5, ya que para ellos es fácil sobrevivir a este impedimento.

4.10.a Gecko: Asentamiento

En esta parte de la ciudad encontrarás una tienda, un bar, el acceso a la Chatarrería y la entrada a la Central de energía.

Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a Gecko: Chatarrería. En **C** está el acceso a Gecko: Central de energía.

Contenedores

En **C1** hay un torio con 2 x Piel de Gecko.
En **C2** hay una Taquilla:

- 6 x Nuka-Cola
- 1 x Cuerda
- 1 x Polvos curativos

En **C3** hay un Escritorio con 1 x RadAway.
En **C4** hay una Estantería:

- 1 x Bengala
- 8 x Dinero

En **C5** hay un Escritorio:

- 1 x Formulario de solicitud para piezas
- 1 x Portapapeles

En **C6** hay una Estantería con 1 x El Gran libro de la Ciencia.
En **C7** hay una Estantería:

- 2 x Caja de Fideos
- 2 x Cecina

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Gecko: Asentamiento.

En el punto **2** está **Wooz**, el barman de El Arpa. Es un jugador empedernido de las cartas de Tragic, y dependiendo de tus estadísticas puedes ganarle siempre que quieras una baraja de cartas. También puede ofrecerte como bebidas, Cerveza radioactiva y o Ron Roentgen.

En el punto **3** verás a **Lenny**, el ayudante de Harold. Si le hablas del Morador del Refugio, te explicará que él conoció hace tiempo a uno, y salvó su ciudad Necrópolis (Fallout 1). Finalmente, puedes pedirle que se una a tu grupo en calidad de Doctor (ver Acompañantes).

En el punto **4** está **Harold**. Hablando con él te indicará algunos lugares de la ciudad y otras particularidades como el árbol que lleva en la cabeza, llamado Herbert... digo... Bob.

Si no tienes asignada la Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko por parte de Lynette, la Primer Ciudadano, en el punto 4, puedes hablar con Harold sobre la Planta de Energía, y será él el que te pida resolver el problema (sirve la misma solución).

Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko

Esta misión es la misma que la que te asigna Lynette. Mira esa solución para esta misión en Ciudad Refugio: Área del Consejo.

Puedes venir a hablar con él por ara conseguir un Formulario de solicitud para piezas y avanzar en la Misión: Consíguele a Skeeter un Transformador de plasma trifase.

4.10.b Gecko: Chatarrería

En esta zona encontrarás una tienda de Supervivencia, el chatarrero y poca cosa más, aunque por fin conseguirás la pieza clave que necesitas para hacer funcionar el tan codiciado coche de La Guarida.

Desplazamientos

En **B** está el acceso a Gecko: Asentamiento.
En **D** hay unas escaleras de bajada a Gecko: Túneles de acceso.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:
- 1 x Pase amarillo
- 1 x Caja de fideos

En **C2** hay una Estantería con 1 x Libro de primeros auxilios.
En **C3** hay una Estantería:
- 1 x Cecina
- 1 x Cerveza radioactiva

En **C4** hay un Escritorio con 1 x Baraja de cartas Tragic.
En **C5** hay una Taquilla con 1 x Bolitas de queso.
En **C6** hay una Estantería con 1 x El Decano de la electrónica.
En **C7** hay una Taquilla con 1 x Ganzúas.
En **C8** hay una Mesa de trabajo con 1 x Set de herramientas.
En **C9** hay una Mesa con 1 x Almádena.
En **C10** hay una Mesa con 1 x Palanca.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Gecko: Chatarrería.

En el punto **2** está **Percy**. Si hablas con él, averiguarás que echa en falta a Woody y que se dirigió a La Guarida. Si aceptas, se asignará la tarea al historial de misiones. Antes de ir a La Guarida, te recomiendo que busques el Inyector de combustible para el coche en Gecko. ;P

> ***Misión: Percy te ha pedido que encuentres a Woody el necrófago. Busca en La Guarida***
>
> Para conocer el paradero de Woody, nos dirigiremos a La Guardia: Zona Oeste, y hablamos con el Gran Ananías, en el punto **6**.
>
> Le pedimos que nos enseñe la momia por 25$ y ya interpretará nuestro personaje que es un necrófago. Esto hará que Woody salga corriendo.
>
> Obtienes **1000 XP** por hacer ésto. Si hablas con Percy después también te dará algún Estimulante.

En el punto **3** verás a **Lumpy**, que ayuda a Skeeter con los Brahmines.

En el punto **4** está **Gordon**. Si hablas con él averiguarás que hay una forma de optimizar la Planta de energía con unos datos de un Holodisco, y te dirá que Gecko y Ciudad Refugio deben de trabajar unidos para solucionar los problemas de la Planta de energía. Mira la Misión: Optimiza la Planta de Energía, en Gecko: Central de energía para más información.

En el punto **5** está **Skeeter**. Es el manitas de la Chatarrería. Debes venir a hablar con él para la Misión: Consíguele a Smitty la pieza del coche. Será quien te dé el Inyector de combustible.

Para que te dé el Inyector, sin embargo, te asignará una tarea.

> ***Misión: Consíguele a Skeeter el Superkit de reparación***
>
> Esta misión te la asigna Skeeter cuando le pides el Inyector de combustible para el coche. Te pedirá un Superkit de reparación, que, o bien lo puedes conseguir de Valerie (si le llevas las alicates y la llave inglesa), en el punto **7** de Ciudad Refugio: Centro, o bien se lo puedes comprar cuando tenga de sobras.
>
> Obtienes **250 XP** y el Inyector de combustible. Ahora podrás volver a La Guarida: Zona Oeste para conseguir el preciado coche.

Tras esta misión, también te pedirá si puedes conseguirle un Transformador de plasma.

Misión: Consíguele a Skeeter un Transformador de plasma trifase

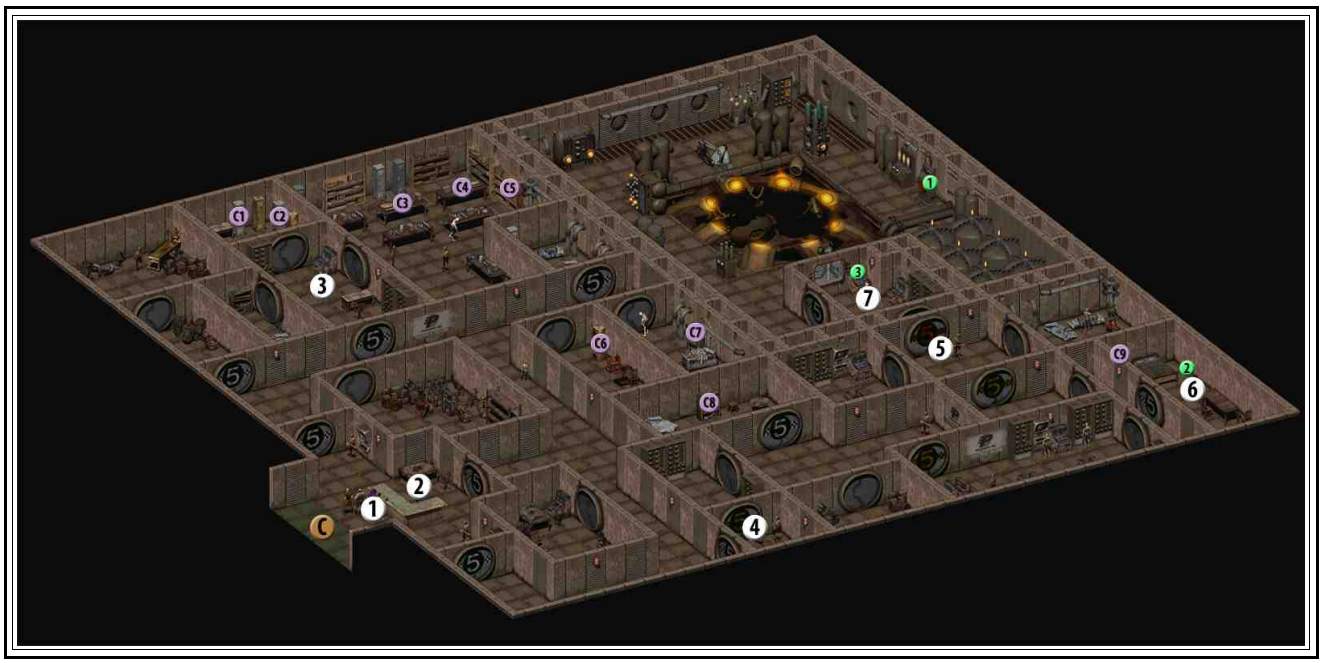
Esta misión te la asigna Skeeter tras haberle dado el Superkit de reparación y si llevas un arma que se puede mejorar.

El Transformador de plasma se lo puedes robar a él o conseguirlo mediante un Formulario de solicitud para piezas, que lo puedes conseguir de Jeremy, punto **3** de Gecko: Central de energía.

Una vez le entregues uno, obtendrás **350 XP** y te podrá reparar las armas que lleves si te interesa.

4.10.c Gecko: Central de energía

La Central de energía de Gecko prácticamente no tiene ningún misterio, es una zona más, que si quieres seguir el camino "malvado" para solucionar el problema con la Planta de Energía de Gecko, puedes pasar directamente por aquí.



Desplazamientos

En **C** está el acceso a Gecko: Asentamiento.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla con 1 x Bolitas de queso.
En **C2** hay una Taquilla con 1 x Caja de fideos.
En **C3** hay una Mesa con 3 x Cecina.
En **C4** hay una Mesa con 1 x Baraja de cartas Tragic.
En **C5** hay una Estantería con 1 x El Gran libro de la Ciencia.
En **C6** hay una Taquilla con 1 x Pase amarillo.
En **C7** hay una Estantería con 1 x Pase azul.
En **C8** hay una Estantería con 1 x Pase rojo.
En **C9** hay una Taquilla:

- 1 x Ron Roentgen
- 4 x Cerveza radioactiva
- 2 x Nuka-Cola

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Gecko: Central de energía.

En el punto **2** hay **un necrófago** haciendo guardia. Si hablas con él te dará algunas indicaciones de las estancias del reactor. También te indicará que necesitas algún que otro pase para acceder a algunas estancias.

En el punto **3** está **Jeremy**, que se encarga de los suministros. Deberás venir aquí por la Misión: Consíguele a Skeeter un Transformador de plasma trifase. Te dirá que si quieres algo del Almacén, necesitas un Formulario de solicitud de piezas, y que Harold, en el punto **4** de Gecko: Asentamiento, puedes conseguir uno o de Festus, punto **6**.

Una vez le traes el Formulario, te entregará el Transformador de plasma (también puedes hacer un Trueque). Vuelve con Skeeter para dárselo.

En el punto **4** verás **una puerta con el número 5 pintado de amarillo**. Necesitas el Pase amarillo de **C6** para abrirla. También encontrarás en una de las Taquillas un Pase azul, aunque no es necesario en la Planta de Energía... ;) Para usar el Pase amarillo, colócate en una de las casillas "Objeto" del inventario y úsala en la puerta.

En el punto **5** verás **una puerta con el número 5 pintado de rojo**. Necesitas el Pase rojo para pasar por esta puerta (al igual que hiciste con las amarillas).

En el punto **6** está **Festus**, y te dirá que es el supervisor de la Planta de energía. Puedes decirle que el reactor está infestando de radiactividad el agua subterránea, pero lo negará y te dirá que no es posible. Tampoco te ayudará sobre el asunto de arreglarlo.

También puedes Trocar con él, y podrás conseguir el Formulario de solicitud de piezas que te pide Jeremy en el punto **3**.

Aparte de todo esto, una vez hayas completado la Mision: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko, vuelve a hablar con él. Te dirá que aunque ahora funciona bien la Central de energía, es posible optimizarla.

Misión: Optimiza la Planta de Energía

Para optimizar la Planta de Energía, Festus te entregará un Holodisco del reactor, y te pedirá que vayas a la computadora del Refugio de Ciudad Refugio para obtener los datos. La computadora que te modificará los datos del Holodisco está en el punto **4** de Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 3.

Si has resuelto el problema de la Planta de Energía, ahora McClure, en el punto **4** de Ciudad Refugio: Área del Consejo, te hará Ciudadano y podrás entrar en el Refugio y conseguir los datos.

Si hablaste con McClure sobre optimizar el reactor antes de repararlo, tendrá los datos preparados y te ahorrarás el viaje al Refugio.

Aparte, puedes ir a Gecko: Túneles de acceso, y hablar con Zomak en el punto **2**, y después con El Cerebro para que te dé el Talismán (y puedas hablar con Gordon, punto 4 de Gecko: Chatarrería) y te dé el Holodisco de Gecko. Habla con McClure y dile lo de la optimización. Obtendrás **750 XP** y se quedará el Holodisco de Gecko. Si lo haces una vez hayas hablado con Festus, no obtienes estos XP.

Una vez con los datos de optimización, vuelve a hablar con Festus y USA el disco en el ordenador del reactor para obtener **2500 XP** (debes colocar el Holodisco en una de las casillas "Objeto" del inventario).

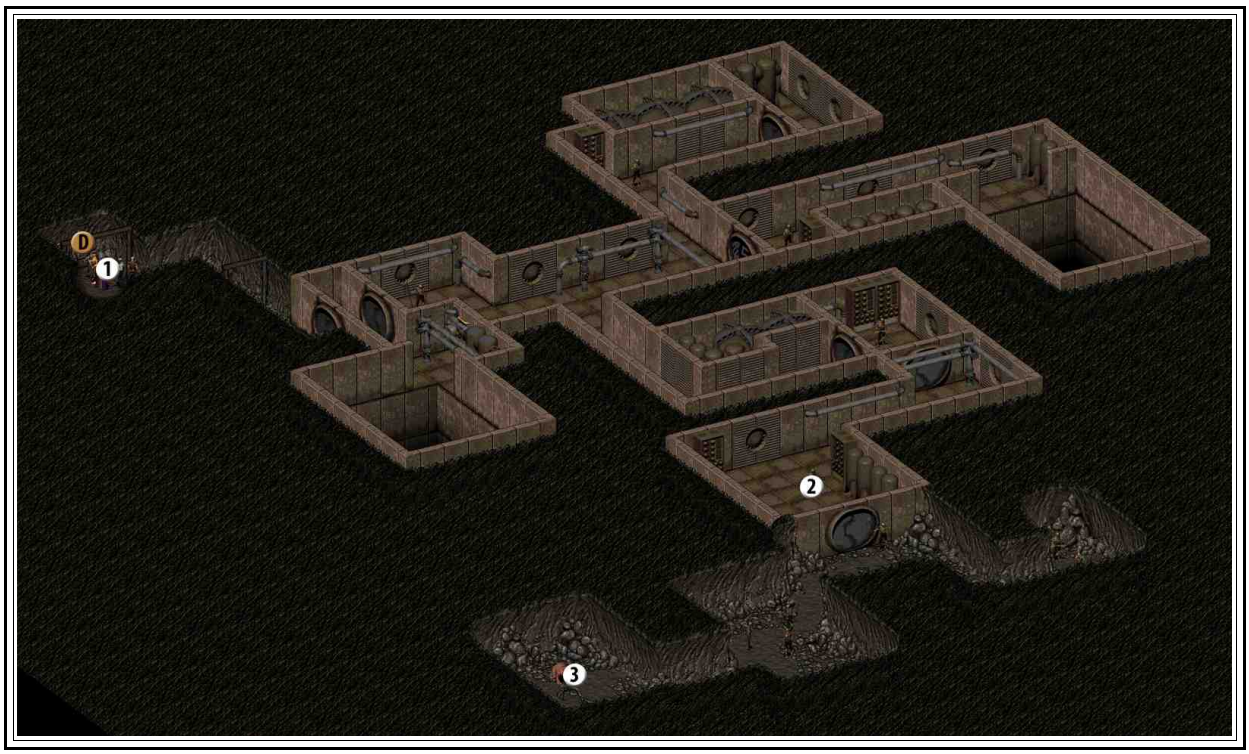
NOTA: Si optimizas el reactor, consigues un final para Gecko "malo". Eso es debido a que optimizando el reactor, Ciudad Refugio echa a los Necrófagos y obtienen el control de la Central de energía. Le final "neutral" está en reparar, pero NO optimizar el reactor.

Debes venir a hablar con él opcionalmente una de las soluciones para la Misión: Resuelve el problema de la Planta de Energía de Gecko.

En el punto **7** está **Hank**. Un necrófago resplandeciente. En el caso que quieras instalar el Regulador Hidroeléctrico, te dará las opciones para hacerlo, hablar con Festus, usar el robot o hacerlo tú manualmente.

4.10.d Gecko: Túneles de acceso

Podemos acceder a este lugar desde las escaleras de bajada que se encuentran en el punto **D** de Gecko: Chatarrería. Es el nivel inferior de la Central de energía. Prácticamente es una zona irrelevante.



Desplazamientos
En **D** están las escaleras de subida a el acceso a Gecko: Chatarrería.

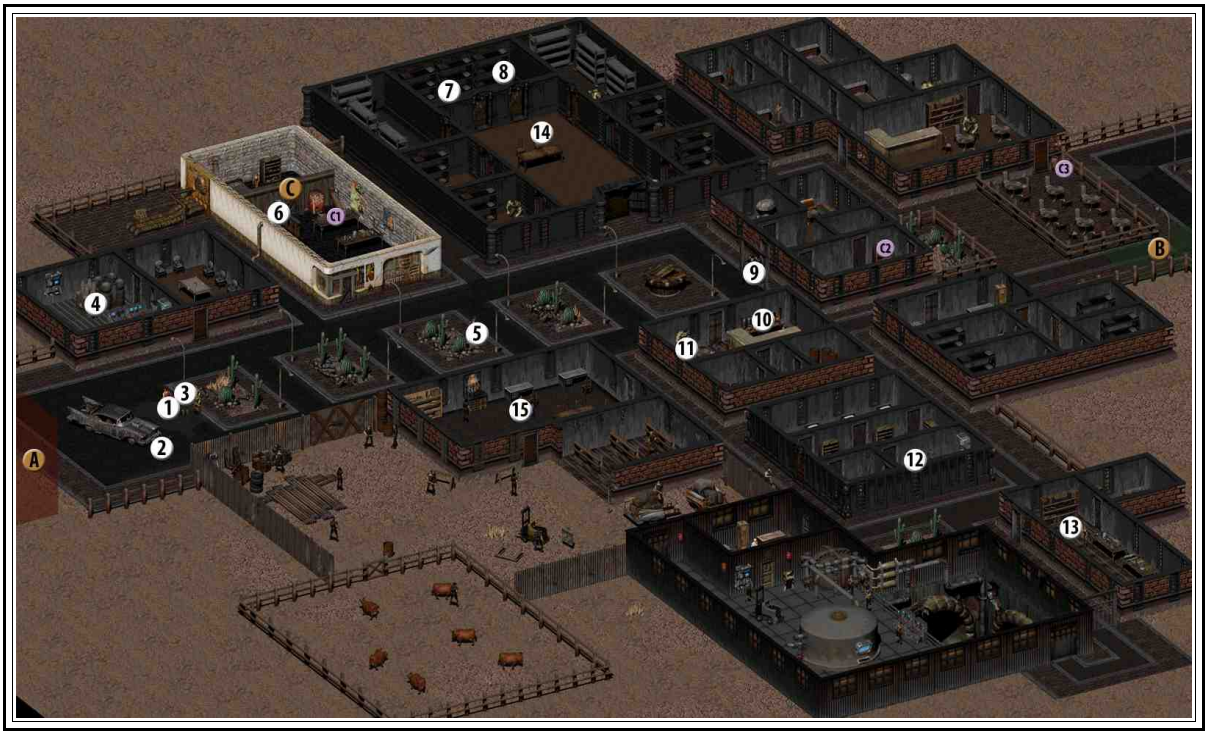
Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a Gecko: Túneles de acceso. En el punto **2** está **Zomak el Destructor**. Si consigues que te hable del Cerebro te dejará pasar. En el punto **3** está **El Cerebro**, una gran Rata Topo. Si hablas con ella, te dirá si quieres Renovarte y sumarte al grupo de El Cerebro. Te dará un Talismán, con el cuál, si hablas con Gordon, en el punto 4 de Gecko: Chatarrería, te permitirá obtener el Holodisco de Gecko (solución opcional para la Misión: Optimiza la Planta de Energía). También te contará que quiere conquistar Ciudad Refugio para curar la enfermedad de los Necrófagos (bla, bla, bla... habladurías). De todas formas, no hay nada que hacer aquí, aunque puedes luchar contra ellos. En caso de que lleves Bolitas de queso, te dirá si las compartes con ella (dáselas, sino tendrás las opciones de diálogo limitadas).

4.11. Broken Hills

Esta pequeña comunidad minera (y similar a Redding), extrae uranio y la conforman un grupo de humanos, mutantes y necrófagos.

4.11.a Broken Hills: Centro

En esta parte de la ciudad encontrarás el Generador eléctrico de Broken Hills, un almacén general, al Sheriff Marcus, la refinería, al doctor y el Proveedor de Caravanas, entre alguna cosa más.



Desplazamientos

Por el punto **A** está la salida a los yermos.
En **B** está el acceso a Broken Hills: Zona residencial.
En **C** está el acceso a Broken Hills: Sótano.

Contenedores

En **C1** hay una Mesa (ver punto de interés **5**):

- 2 x Cuchillo
- 1 x Cuchillo de combate
- 2 x Armadura de metal
- 2 x Armadura de cuero
- 1 x Cantimplora
- 48 x 10mm PB
- 48 x 10mm BHC
- 100 x .223 CM
- 4 x Estimulante
- 5 x Bengala
- 2 x Cuerda
- 210 x Dinero

En **C2** hay una Estantería con 1 x Muñeca hinchable (modelo “Tandi”).
En **C3** hay una Vasija con 1 x Revista “La Garra de la Gata”.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Broken Hills: Centro.

En el punto **2** está **Lumpy**. Si llegas con el coche a Broken Hills, verás que acaba siendo atropellado y si hablas con él te hará una referencia a Fallout y el camión de Nuka-Cola.

En el punto **3** está **Steve**. Lo verás nada más entrar justo a tu lado. Si guardas tus armas (y las de tus acompañantes) podrás hablar con él. Te dará algunas indicaciones del pueblo y te explicará que es una aldea minera, conformada por humanos, mutantes y necrófagos.

En el punto **4** está **Brian**, que se encarga del Generador eléctrico de Broken Hills.

En el punto **5** está **Micky**, el cazador de tesoros de Broken Hills.

En el punto **6** está **Liz**, la Directora del Almacén General. Si accedes a la parte trasera de la tienda, verás que hay unas escaleras de bajada (te llevan a Broken Hills: Sótano). Si tienes suficiente Sigilo es posible que Liz no te vea y accedas al Almacén oculto, sino no te dejará bajar. Para poder acceder habla con Jacob, en el punto **13** y sigue la conversación anti-mutantes.

Si vienes por la madrugada, puedes mirar lo que hay en la Mesa de **C1** y cogerlo (la segunda vez que intenté acceder, Liz me atacó). Evidentemente después no tendrá nada para venderte... :D

En **7** está Manson. Si dialogando consigues que tenga una mentalidad abierta respecto los mutantes, obtendrás **300 XP**.

En el punto **8** está **Franc**. Hablas con él, y verás que está asqueado de los mutantes que hay en Broken Hills. Tanto Manson y Franc forman parte del complot de Jacob para acabar con los mutis.

En el punto **9** está **Marcus**, el Sheriff de Broken Hills. Te contará la historia de Broken Hills, y cómo la fundó junto un Caballero del Acero. También te hablará de un problema con la mina y te dirá que hables con Zaius el capataz, en el punto 7 de Broken Hills: Zona residencial. Si le preguntas sobre más tareas, te informará que hay gente que ha desaparecido y te pagará 500$ si averiguas su paradero.

Misión: Encuentra a la gente desaparecida para Marcus

Por lo visto, en Broken Hills está desapareciendo gente, y el Sheriff Marcus quiere que averigües qué está pasando. Dile que lo harás gratis.

Dirígete a Broken Hills: Zona residencial y baja por alguna de las Escaleras a Broken Hills: Subterráneos. Dirígete al punto **1**. Si rebuscas en los cadáveres, en uno de ellos encontrarás la "Nota para Francis", donde verás que Zaius y Francis están implicados en este complot.

A continuación habla con Francis (de hecho a Marcus no le puedes decir nada todavía). Te dirá que lo hizo en defensa propia por los conspiradores (por Jacob y el resto) y tendrás que dejarlo marchar (sino si lo atacas el resto de ciudadanos te atacarán también a ti). Bueno... es una opción... xD Obtendrás **1000 XP** por hacer esto.

Vuelve con el Sheriff Marcus y cuéntale todo. Si le habías pedido dinero te dará los 500$, sino obtendrás un **Rifle de caza con mira telescópica**.

Una vez resuelves la Misión: Encuentra a la gente desaparecida para Marcus y la Misión: Arregla el Purificador de aire de la Mina, puedes pedir a Marcus que se una a tu grupo de Acompañantes. Si lo haces obtendrás además **1000 XP**.

Si le cuentas a Marcus la conspiración de Jacob y Aileen para acabar con los mutantes de Broken Hills, obtendrás **2500 XP**. Si sigues el camino "bueno", esto te aconsejo hacerlo después de finalizar la Misión: Libera a Manson y Franc de la prisión, así obtienes los XP y ANTES de finalizar la Misión: Destruye el purificador de aire de la mina. Delatar a Jacob finaliza la misión de destruir el purificador.

En el punto **10** está **Phil**, el dueño del Bar. Si hablas con él, te "obligará" a tomar un trago de algo. Después podrás preguntarle. Te contará el problema de los dos racistas (Manson y Franc), del problema del purificador de aire de la mina y la cantidad de caravanas que hay, que las lleva Bill el Proveedor. También te dirá si te atreves a echar un pulso con Francis, en el punto **11**.

En el punto **11** está **Francis**, el campeón de pulsos de la ciudad. Puedes echar un pulso con él.

> ***Misión: Vence a Francis en un pulso***
>
> Si tu FU y RE son de 9 cada una, o mejor, no tendrás problemas. También sirven 8 y 10 respectivamente, pero quizás necesites recargar la partida ya que hay cierta aleatoriedad. Otra opción, es usar drogas.
>
> Si ganas, obtendrás un Servopuño y **350 XP**.
>
> **NOTA**: Esta misión debes hacerla antes de que hables con él para avanzar en la Misión: Encuentra a la gente desaparecida para Marcus.

En **12** está el **Doctor Holliday**. Aparte de la información e historias que puede contarte (como que conoce al Dr. Fung de San Francisco), también puede curarte las heridas y las de tus compañeros. También comercia con medicamentos. Puedes obtener curación gratuita dependiendo de tu Técnica **Trueque** o si has dejado que te cuente su historia.

En el punto **13** está **Jacob**, el farmacéutico (odia-mutantes). Si hablas con él y le dices que no te gustan los mutantes o que ni fu ni fa, te contará una historia diferente a la de Marcus de cómo se creó la ciudad y que cada vez más humanos están desapareciendo. También te dirá que él, junto con sus amigos Manson y Franc estaban preparando algo. Te pedirá que los liberes.

> ***Misión: Libera a Manson y Franc de la prisión***
>
> Esta misión solo tienes una oportunidad para obtenerla cuando hablas con Jacob, y si le dices que los mutantes te caen bien, la pierdes. También puedes delatar a Jacob en este momento, pero te aconsejo que esperes a la siguiente misión.
>
> Ve a la prisión y habla con el guardia del punto **14**. Si tienes IN 7 y CA 7 podrás pedirle la llave de las celdas (otras opciones es acabar con los mutantes o robarle la llave). Manson y Franc se encuentran en los puntos **7** y **8** respectivamente.
>
> Una vez abres las puertas, regresas con Jacob directamente. Obtienes **1500 XP**.

Cuando acabas esta misión, te asignará otra, con el fin de acabar con los mutantes de Broken Hills.

Misión: Destruye el purificador de aire de la mina

Si sigues adelante con el plan (puedes delatar la conspiración de Jacob a Marcus, el Sheriff), debes llevar el Interruptor de explosivo que te ha dado Jacob, y llevarlo a Broken Hills: Mina, punto **2**. USA (ponte el Interruptor de explosivo en una casilla "Objeto" del inventario) en el Purificador de aire, que es la gran pieza de maquinaria.

Nada más lo hagas, aparecerás directamente en la Zona residencial, verás que la mina ha quedado cerrada por un derrumbe y habrás obtenido **1500 XP**.

Además verás que todos los mutantes de Broken Hills habrán desaparecido y Jacob te indicará que tienes total acceso al Almacén oculto de Liz en Broken Hills: Sótano.

En el punto **14** está **el guardia de la prisión**. Debes venir aquí para la Misión: Libera a Manson y Franc de la prisión.

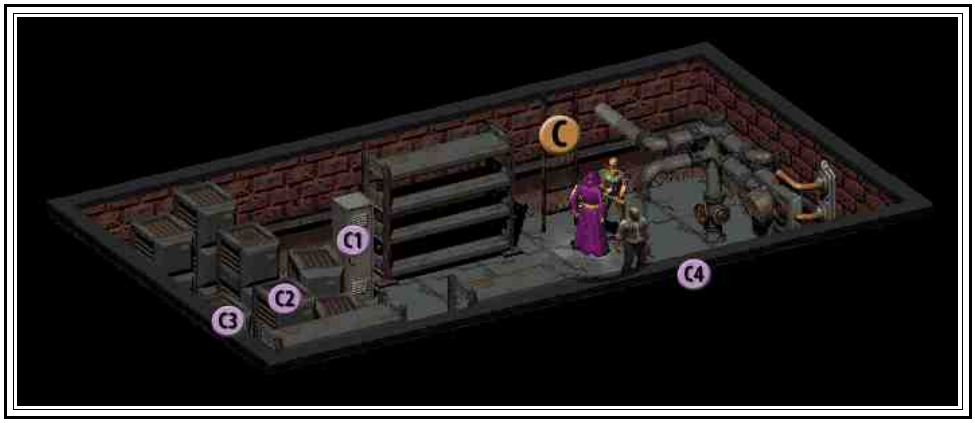
En el punto **15** está **Bill**, el Proveedor de caravanas. Si le preguntas por trabajo, te dirá que tienes dos opciones, o recoger mierda de Brahmin, por 100$ o escoltar una caravana a la RNC, Ciudad Refugio o Gecko por 200$.

Sobre el tema de las caravanas, te recomiendo mejor las de Redding, ya que las de Bill, no hay retorno y no pagan tanto.

Sobre recoger excrementos de Brahmin, una vez lo hayas hecho 5 veces, conseguirás el Rasgo *Experto en recogedor de excrementos* que añade un 5% a tu Técnica de **Conversación**, además de **500 XP** (y los 500$ prácticamente sin hacer nada).

4.11.b Broken Hills: Sótano

En este sótano está el Almacén oculto de Liz.



Desplazamientos

En **C** están las Escaleras de subida a Broken Hills: Centro.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:
- 1 x Desert Eagle .44
- 20 x .44 Mágnum BHC
- 20 x .44 Mágnum CM
- Revólver Mágnum .44

En **C2** hay unos Cajones:
- 24 x 10mm PB
- 24 x 10mm BHC
- 1 x SMG 10mm

En **C3** hay unos Cajones:
- 20 x 7.62mm
- 1 x FN FAL

En **C4** hay un Baúl:
- 40 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Escopeta de combate

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Sótano.

4.11.c Broken Hills: Zona residencial

Tal y como indica el nombre de esta zona, lo que hay básicamente son las residencias para habitantes de Broken Hills. También se encuentra la entrada a Broken Hills: Mina, así como las entradas a Broken Hills: Subterráneos. Como información adicional, solo indicar que TODOS los contenedores de la Zona residencial están vacíos.

Desplazamientos
En **B** está el acceso a Broken Hills: Centro. En **D** está el acceso a Broken Hills: Mina. En **E** están los accesos respectivos a Broken Hills: Subterráneos. El acceso **E3** se encuentra debajo de la alfombra (difícil de apreciar).

Contenedores
En **C1** hay tirado en el suelo un Cuadro borroso.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Broken Hills: Zona residencial.

En el punto **2** está **Typhon**, que lleva el Hogar del Viejo Necrófago. Hablando con él te contará alguna historia de Set (*Fallout*), además averiguarás que es su hijo. También te contará que ha escondido un tesoro, y si le das una revista de "La Garra de la Gata", debes esperar 1 hora, vuelve a hablar con él.

Ahora te pedirá una Muñeca hinchable. En Broken Hills: Centro puedes encontrar una. Dásela y espera 3 horas para hablar con él. Finalmente te pedirá una botella de Aguardiente. Dásela y te dará una pista de donde puede estar su tesoro, además, obtienes **2000 XP**.

Aunque es opcional, ve al pozo de Broken Hills: Centro y manipúlalo. Encontrarás el tesoro, pero caerá dentro del Pozo. Habla con Micky, en el punto **5** de Broken Hills: Centro y bajará a buscarlo. Te dirá que ha encontrado 10000$, pero no puede volver a subir..... :(y El Elegido lo ha de dejar tirado.

En el punto **3** está **Don**, un marido preocupado. Si hablas con él averiguarás que su mujer a desaparecido y está preocupado por ella. Una vez hayas resuelto la Misión: Encuentra a la gente desaparecida para Marcus vuelve con él y dile lo que ha pasado. Obtendrás. **500 XP**.

En el punto **4** está el **Profesor**, que hace pruebas de inteligencia con bichos, en este momento con un Escorpión. Puedes pedirle competir contra el Escorpión en tres pruebas, Destreza, Inteligencia y Agilidad. Si igualas al Escorpión en las pruebas (que suele resultar siempre llevarlas a cabo), ganarás por cada prueba **500 XP**.

Normalmente, las pruebas de Agilidad y Destreza las superas fácilmente, pero en la del ajedrez (Inteligencia), siempre pierdes porque el Escorpión hace trampas. Miremos de resolver ésto de otra forma.

Debes hablar con la Planta espora inteligente que te ha dicho el profesor, que está en el cultivo de más al norte, el punto **5** de esta zona. Una vez sepas cómo vencer al Escorpión vuelve a hacer la prueba de Inteligencia. Cuando la superas, obtienes **500 XP**. El Escorpión también te atacará, pero puedes evitar matarlo si te vas de la zona y finalizas el combate. También puedes robar (al Escorpión) un par de **Gafas** que tiene en el inventario. Te servirán cuando hables con Renesco, en Nuevo Reno: Zona Oeste.

En el punto **5** verás a **Seymour**, una Planta espora inteligente. Si hablas con ella averiguarás que se volvió inteligente gracias a unas pastillas del profesor y que sabe como ganar al ajedrez al Escorpión, pero le tendrás que hacer un favor, trasplantarla al Hogar del Viejo Necrófago.

Para hacer el trasplante, necesitas una Pala. Habla con ella (con la Pala en el inventario). Aparecerás directamente en el Hogar del Viejo Necrófago con Seymour ya trasplantada, te dirá la táctica para ganar al ajedrez al Escorpión y obtendrás **1000 XP**.

En el punto **6** verás a **Eric**, un necrófago con un problema de moscas. Te contará que ha tenido que dejar varios trabajos por ese problema. Si quieres ayudarle, te pedirá que vayas a la central eléctrica a ver si pueden desviar algo más de energía a su casa para el aire acondicionado. Si vas escaso de Esteroides o Mentats, puedes robarle algunos a Eric.

Misión: Desvía más electricidad a la casa de Eric

Debido a su problema de moscas, Eric te pide que vayas a la central eléctrica en Broken Hills: Centro, y pidas que desvíen un poco más de energía a su casa.

Dirígete allí y habla con Brian en el punto **1**. Tienes dos opciones de llevar a cabo esta situación, o hablas con él, y con cierto nivel de **Conversación** te hará el favor, o usas **Ciencia** en la computadora que hay al lado.

Obtienes **1000 XP** por hacer ésto. Habla con Eric y obtendrás 150$ (o unos Mentats si no has pasado la prueba de Francis).

En el punto **7** está **Zaius**, el capataz de la Mina. Habla con él y tal y como te ha mencionado Marcus, te explicará el problema de gas radón que tienen en la Mina.

Misión: Arregla el Purificador de aire de la Mina

Ten en cuenta, que si entras en la mina sin un traje protector, puedes sufrir daños, al menos hasta que llegues al purificador y lo repares, aunque es posible hacer la misión sin el traje protector. También te recomiendo que hagas esperar a tus Acompañantes hasta que resuelvas el problema del gas.

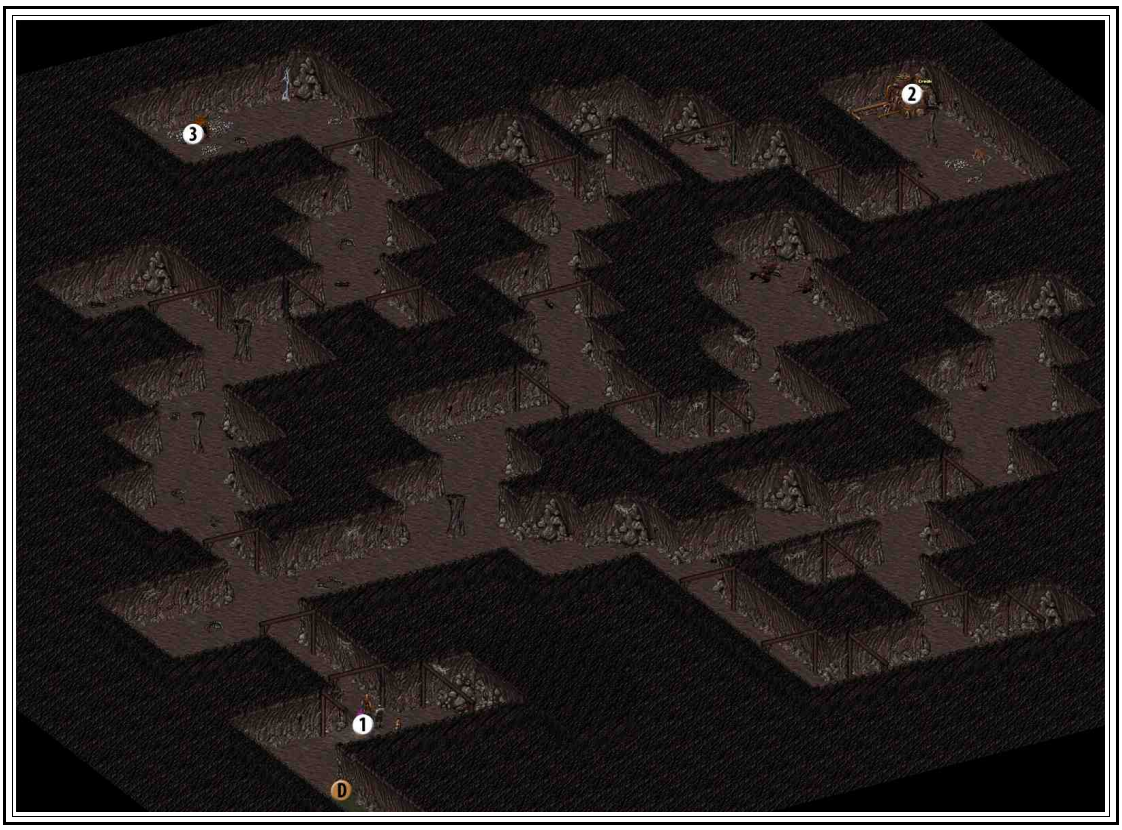
Te indicará que para arreglar el problema necesitas una pieza para el purificador, y la puedes encontrar en Nuevo Reno: Zona Oeste, donde la tienda de Renesco, punto **2**. También te dará una contraseña, para que se la digas a Renesco y obtener la pieza gratis, sino tendrás que pagarla.

Una vez con la pieza, deberás entrar en Broken Hills: Mina, y llegar al punto **2**, donde está el purificador. Te aconsejo que entres aquí solo hasta que arregles el tema del aire, ya que pierdes puntos de salud a medida que pasa el tiempo dentro de la mina debido al gas.

Una vez llegas al punto **3** de la Mina, equípate la pieza del purificador en una casilla Objeto del inventario, y USA la pieza en el purificador estropeado (en la máquina), y lo repararás. Obtienes **1500 XP** por arreglar el purificador. Habla con Zaius y también obtendrás una Escopeta de combate.

4.11.d Broken Hills: Mina

La Mina de Broken Hills inicialmente está cerrada debido a que hay gas radón en su interior. Habla con el capataz, Zaius, punto **7** de Broken Hills: Zona residencial, para que te explique como solucionar el problema. No hay Contenedores en esta zona.



Desplazamientos
En **D** está la salida a Broken Hills: Zona residencial.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a Broken Hills: Mina. En el punto **2** está la **máquina de purificación del aire**. Debes venir aquí para la Misión: Arregla el Purificador de aire de la Mina o la Misión: Destruye el purificador de aire de la mina. En el punto **3** verás una **Garra Mortal menor**. Puedes acabar con ella para ganar XP (de hecho, puedes acabar con todos los bichos de la mina para ganar XP, :)).

4.11.e Broken Hills: Subterráneos

En los subterráneos encontrarás las pruebas que necesitas para resolver la Misión: Encuentra a la gente desaparecida para Marcus. Esta zona está plagada de Hormigas gigantes, nada con lo que no puedas.

Desplazamientos
Por los puntos **E** hay las Escaleras de subida respectivas a Broken Hills: Zona residencial.

Contenedores
En **C1** hay el cadáver con la "Nota de Francis".

Puntos de interés
Apareces en el punto **E** cuando llegas a Broken Hills: Subterráneos (respectivamente). En el punto **1** están **los ciudadanos que han desaparecido**. Nada más llegar, obtendrás **500 XP** por haberlos encontrado.

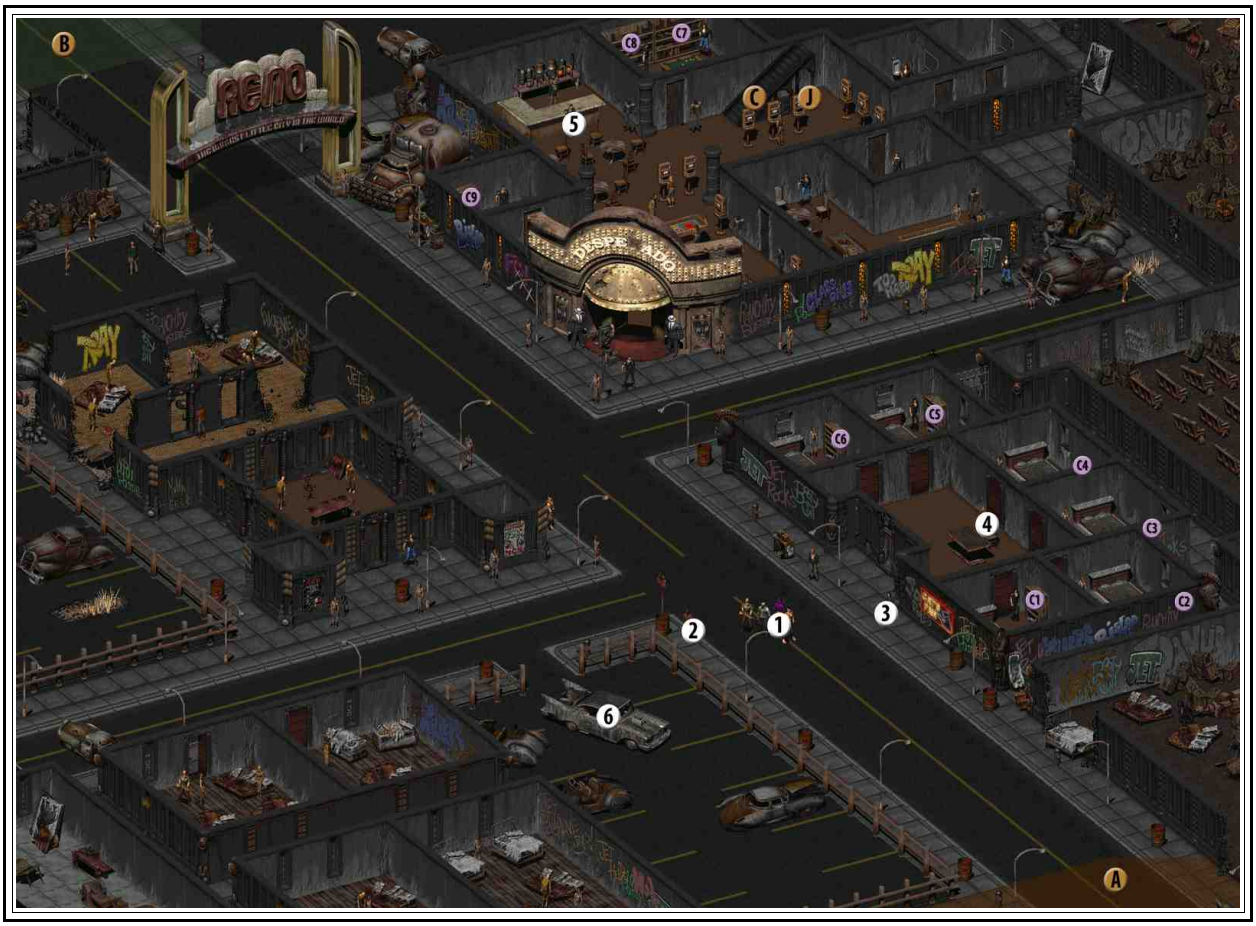
4.12. Nuevo Reno

Como seguramente estamos dispuestos a reparar el Purificador de aire de la Mina de Broken Hills, vamos hacer un alto en el camino en dirección al Refugio 15 (os recuerdo que estamos en la búsqueda de un GECK para Arroyo). En Nuevo Reno, se puede hacer muchísimas cosas. Nuevo Reno principalmente lo llevan 4 familias, los Mordino, los Salvatore, los Bishop y los Wright (quizás estos últimos los menos peligrosos).

Normalmente, tendrás que hacer misiones para las familias, de hecho, cuando consigas ser *Iniciado* para una de las familias, no lo podrás ser con el resto. No obstante, hay una forma de ser *Iniciado* para las cuatro familias. Eso implica hacer todas las misiones, sin recoger la recompensa final de cada una de las familias. Es recomendable empezar por la familia de los Bishop, ya que es la que cambian lo suficiente los diálogos en el caso que escojas a otra familia como para no poder completar los cuatro *Iniciado* (1 para cada familia).

4.12.a Nuevo Reno: Calle Virgin

En esta parte de la ciudad encontraremos el Casino Desperado (regentado por los Mordino) y "La Garra de la Gata", un club de alterne, que lo lleva Miss Kitty.



Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a Nuevo Reno: Calle Segunda. En **C** está el acceso a Nuevo Reno: 2a Planta del Desperado.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 1 x Jeringuilla vacía
- 1 x Barrote afilado
- 1 x Nudillera con pinchos
- 1 x Cuerda
- 1 x Cuchillo

En **C2** hay una Estantería:
- 1 x Preservativo (paquete verde)
- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 1 x Cuerda
- 1 x Licor

En **C3** hay una Estantería:
- 1 x Cuerda
- 22 x Dinero

En **C4** hay una Estantería:
- 1 x Cuerda
- 1 x Licor

En **C5** hay una Estantería:
- 1 x Extremidad de Escorpión Rad
- 1 x Nudillera con pinchos
- 1 x Cuerda
- 1 x Encendedor
- 1 x Set de herramientas
- 1 x Porra

En **C6** hay una Estantería:
- 1 x Licor
- 2 x Preservativo (paquete verde)

En **C7** hay una Estantería:
- 2 x Barrote afilado
- 1 x Aguardiente
- 1 x Licor
- 1 x Cerveza

En **C8** hay una Estantería:
- 1 x Caja de fideos
- 1 x Pequeña caja polvorienta de algo
- 1 x Cerveza
- 2 x Licor

En **C9** hay una Estantería:
- 1 x Pequeña caja polvorienta de algo
- 1 x Licor

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno.

En el punto **2** está **Jules**. Jules, a medida que le vas pagando por 25-100 dependiendo de tu habilidad **Trueque**, te puede hablar de todas las familias, de forma exhaustiva y contarte otras partes de la ciudad. Puedes conseguir esta información también del Padre Tully, punto **4** de Nuevo Reno: Zona Oeste, pero primero deberás conocer el nombre de las cuatro familias por parte de Jules.

También te dará una recomendación para la tienda de armas (que no sirve para nada) y para "La Garra de la Gata", en la que tendrás un descuento.

Si le preguntas por el Jet, asegúrate de preguntarle por el Gólgota y el Establo, para que te los marque en el mapa del mundo. Aparte, también puede marcarte Redding y Ciudad Refugio.

En el punto **3** está **Cody**. Si hablas con él y vas en Armadura de energía, o si le ofreces drogas o comida, o si eres un Esclavista o un Infanticida, o si llevas a Lenny o a Marcus en el grupo, o tienes el karma a -101 (o menos), o si tu IN es menor de 4 y le dices algo diferente a que te han robado el coche, saldrá huyendo. Debes esperarte un minuto para que se calme sin salir de la zona, o sino, no volverá a hablar contigo.

También deberás venir a hablar con él (de forma alternativa) para la Misión: Recupera tu coche robado.

En el punto **4** está **Miss Kitty**, que lleva el club La Garra de la Gata. Si usas cualquiera de los servicios que te ofrece, a veces obtienes una mejora en alguna estadística, que dura una hora:

- Atención oral → Fuerza
- Trabajito corporal completo → Si el CA es mayor a 5, obtienes Agilidad
- Solo hablar → Inteligencia
- "Propuesta... especialmente... dramática" → Si la IN es mayor de 5, obtienes Fuerza.
- Sexo básico → Si el CA es menor de 6, obtienes Agilidad

Verás que puedes preguntarle por las revistas de "La Garra de la Gata". Te dirá que si le traes 10 ejemplares te los comprará. Revisa los Contenedores del resto de la guía para ver donde puedes irlas encontrando.

Misión: Lleva 10 revistas "La Garra de la Gata" a Miss Kitty
Cuando las tengas tráeselas y obtendrás **1000 XP** y 500$. Obtendrás también la Revista "La Garra de la Gata número #5".

Como anexo, si le preguntas sobre tener una cita con ella, te dirá que vengas cuando termines el juego. ;)

En el punto 5 está el **Pequeño Jesús Mordino**. Si llevas un Cuchillo, Cuchillo de combate, Cuchillo arrojadizo o Destripador, se ofrecerá a enseñarte un 5% en **Armas cuerpo a cuerpo** si le das 200$. Si llevas un personaje femenino y eres una Estrella del Porno con CA de 6, puedes tener sexo con él a cambio (y si tu puntuación de sexo es alta puedes obtener un 10%).

Una vez eres Iniciado para los Mordino, te pondrá Redding y el Establo en el mapa del mundo.

En el punto **6** dejas **aparcado el coche** cuando llegas a Nuevo Reno. Cuando te desplaces por otras zonas, y vuelvas al aparcamiento a por el coche, lo más probable es que haya desaparecido.

Misión: Recupera tu coche robado
Inmediatamente te percatas de que han robado tu coche. Puedes seguir las pistas tal y como tendrás la opción de indicar mediante diálogo o puedes hablar con alguien de la zona por si ha visto algo. Si hablas con Jules y lo amenazas, averiguarás el paradero. Si hablas con Cody, en el punto **3** de esta zona, te podrá llevar allí y obtienes **500 XP**. Si le preguntas a Cody quién lo robó el coche, te dirá que Jules estuvo implicado, pero en este caso, deberás hablar con Jules y decirle que como le pase algo malo a Cody el sufrirá las consecuencias (sino Jules acabará con Cody). En cualquier caso que elijas llegarás a Nuevo Reno: Desguace. En el desguace habla directamente con T-Ray, en el punto **2** del Desguace. Tienes varias opciones, mira ese punto. Una vez recuperas el coche, obtienes **750 XP**, sino decides acabar con la banda.

4.12.b Nuevo Reno: 2a Planta del Desperado

Llegas a este lugar accediendo por las escaleras del Casino Desperado, en Nuevo Reno: Calle Virgin. En esta zona encontrarás al Gran Jesús Mordino, dueño del Casino Desperado.

Desplazamientos

En **C** están las escaleras de bajada a Nuevo Reno: Calle Virgin.

Contenedores

En **C1** hay un Congelador:
- 1 x Kit de primeros auxilios
- 2 x Cóctel Molotov

En **C2** hay una Estantería:
- 1 x Pistola de 10mm
- 24 x 10mm BHC

En **C3** hay una Estantería con una Baraja de cartas marcadas.

En **C4** hay una Estantería:
- 1 x Encendedor
- 24 x 10mm BHC

En **C5** hay un Escritorio (necesitas **Ganzúa**):
- 20 x Calibre .45
- 1 x Revólver Mágnum .44
- 1 x Granada de fragmentación
- 2 x Estimulante
- 231 x Dinero
- 1 x Cuchillo

En **C6** hay una Estantería:
- 1 x Fruta
- 1 x Aguardiente
- 1 x Licor
- 2 x Cerveza
- 1 x Nuka-Cola

En **C7** hay una Estantería:
- 1 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Escopeta

En **C8** hay un Tocador:
- 1 x Preservativo (color verde)
- 1 x Preservativo (color azul)
- 1 x Chaqueta de cuero

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando subes por las escaleras del Casino Desperado.

En el punto **2** está el **Gran Jesús Mordino**, y lleva el Casino Desperado. Habla con él si persigues el título de Iniciado para las Familias. Su primer trabajo será entregar un paquete para Ramírez, que está en el Establo.

> ***Misión: Entrega a Ramírez el paquete de Gran Jesús***
>
> Aparecerás directamente en El Establo. Habla con Ramírez en el punto **4** y entrégale el paquete. Obtendrás **500 XP** y 100$.

Una vez terminas esta misión, te pedirá que le hagas otra tarea. En este caso debes ir donde están los Hermanos Corsican y cobrar el tributo.

> ***Misión: Recauda el tributo de los Hermanos Corsican***
>
> Para esta misión, dirígete a Nuevo Reno: Calle Segunda, punto **4**.
>
> Habla con el Hermano Corsican y dile que vas de parte del Gran Jesús para recaudar el dinero. Una vez te lo dé, vuelve con el Gran Jesús Mordino y dale el dinero.
>
> Obtendrás **500 XP** y la mitad de lo recaudado.

De nuevo, una vez finalices la misión, te asignará otra tarea. Esta vez te dará una última misión, acabar con Louis Salvatore, el jefe de la Familia Salvatore.

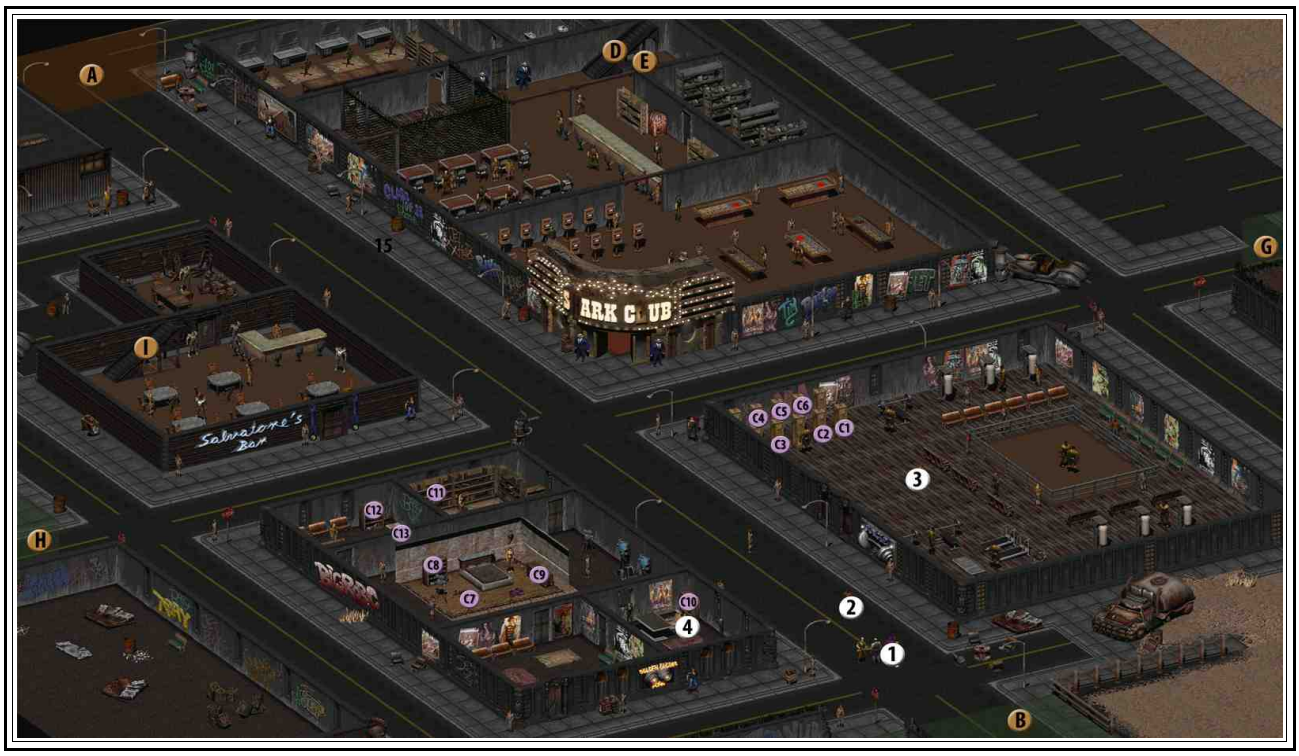
> ***Misión: Asesina al líder de los Salvatore***
>
> **NOTA**: En este momento, si quieres conseguir ser Iniciado del resto de Familias, es mejor que hagas sus misiones hasta la última recompensa. Esto te da la opción de ser Iniciado para todas las Familias.
>
> Antes de matar a Louis Salvatore, quizás te interese terminar sus tareas para conseguir la reputación *Iniciado* con los Salvatore. Louis Salvatore se encuentra en Nuevo Reno: Calle Segunda, más concretamente, en Nuevo Reno: 2a Planta del Bar de los Salvatore, punto **3**. Para asesinarlo, puedes seguir los pasos de otras misiones (Dinamita, matar con Sigilo, ir a saco...), pero en este caso, hay una forma muy sencilla.
>
> Recoge el **Depósito con veneno** de **C3**, en Nuevo Reno: Sótano del Desperado. Después dirígete donde está Salvatore, y róbale el Depósito de oxigeno que tiene en el inventario sin que nadie se dé cuenta. Al cabo del rato (en mi caso dejé pasar 1h), Don Salvatore deja de tener oxigeno y muere. Esto recomiendo hacerlo así debido a un bug (aparte de otras posibles soluciones), sino después puede que falle el juego cuando grabes la partida.
>
> Obtienes **2000 XP** por lograr esto.

Vuelve con el Gran Jesús Mordino y te permitirá ser *Iniciado* de los Mordino, obteniendo **1000 XP**.

Después puedes acabar con Mordino, por ejemplo usando Jet en él (y sal de la sala donde está para que no te pillen). Obtienes **1000 XP** por acabar con el Gran Jesús Mordino.

4.12.c Nuevo Reno: Calle Segunda

En esta zona encontrarás de nuevo otro Casino, el Shark Club, que lo llevan los Bishop. También puedes hacer prácticas de boxeo e incluso convertirte en actor porno si lo deseas.



Desplazamientos

Por el punto **A** está la salida a los yermos.
En **B** está el acceso a Nuevo Reno: Calle Virgin.
En **D** están las Escaleras de bajada a Nuevo Reno: Ring de Boxeo.
En **E** están las Escaleras de subida a Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark.
En **G** está el acceso a Nuevo Reno: Zona Este.
En **H** está el acceso a Nuevo Reno: Zona Oeste.
En **I** están las Escaleras de subida a Nuevo Reno: 2a Planta del Bar de los Salvatore.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla (necesitas **Ganzúa**):
- 1 x Jeringuilla vacía
- 13 x Dinero
- 1 x Nudilleras

En **C2** hay una Taquilla (necesitas **Ganzúa**) con 1 x Guantes de boxeo.

En **C3** hay una Taquilla (necesitas **Ganzúa**):
- 1 x Chaqueta de cuero
- 21 x Dinero

En **C4** hay una Taquilla (necesitas **Ganzúa**):
- 26 x Dinero
- 1 x Nudilleras
- 1 x Cuchillo
- 1 x Armadura de cuero

En **C5** hay una Taquilla (necesitas **Ganzúa**) con 1 x Guantes de boxeo.

En **C6** hay una Taquilla (necesitas **Ganzúa**):
- 2 x Esteroides
- 2 x Estimulante
- 1 x Kit de primeros auxilios
- 24 x Dinero

En **C7** hay tirado por el suelo:
- 1 x Túnica
- 1 x Chaqueta de cuero
- 1 x Cuerda

En **C8** hay una Estantería:
- 1 x Extremidad de Escorpión Rad
- 1 x Picana
- 1 x Encendedor

En **C9** hay un Tocador:
- 1 x Muñeca hinchable
- 1 x Barrote afilado
- 1 x Preservativo (paquete verde)
- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 1 x Cuerda
- 1 x Chaqueta de cuero

En **C10** hay una Estantería:
- 1 x Aguardiente
- 1 x Preservativo (paquete verde)
- 1 x Preservativo (paquete azul)

En **C11** hay una Estantería con 1 x Muñeca hinchable.

En **C12** hay una Estantería:
- 1 x Fruta
- 1 x Licor
- 2 x Cerveza

En **C13** hay un Escritorio:
- 1 x Preservativo (paquete verde)
- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 1 x Estuche cosmético
- 1 x Jeringuilla vacía
- 12 x Dinero

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Calle Segunda.

En el punto **2** está **Jeta Jimmy J.** Habla con él y pregúntale por la cicatriz. Te contará su historia y conseguirás algo de Jet gratis. Si le preguntas de dónde saca el Jet, te dirá que lo fabrica Myron, y lo tienen los Mordino en El Establo, pero es prácticamente imposible verlo a no ser que sea alguien importante para ellos. También puedes venir a hablar con él de forma alternativa para avanzar en la Misión: Encuentra al responsable de la muerte de Richard Wright.

En el punto **3** está el **Pequeño Stuart**, el agente de boxeadores. Si hablas con él, podrás pedirle que te enseñe a pelear. Te asignará tu primer combate y si superas a tu primer contrincante, Joqq, obtienes **500 XP** y 50$. Ten en cuenta que la dificultad de los boxeos va en aumento.

Pídele de nuevo boxear. Con el segundo contrincante, Pete McKneely, obtienes **750 XP** y 50$. El tercer contrincante es Evan Holyfeld, algo más difícil, pero nada que no se pueda superar (también puedes usar drogas antes de combatir). Ganas **1000 XP** por vencer al tercer contrincante y 400$. El cuarto y último contrincante es el Masticador. Si lo ganas obtienes **2500 XP** y 1000$. Si matas a alguno de ellos, también obtienes experiencia. Por ejemplo, el Masticador son 1000 XP.

Si acabas con los cuatro contrincantes obtienes la reputación *Campeón de boxeo*, el cual te permite abrir las Taquillas del Salón de Boxeo, te hace popular en Nuevo Reno y te añade un 5% a tu habilidad **Desarmado**. También te llevarás de recuerdo los Guantes de boxeo. ;)

Si te es muy difícil superar a algún contrincante, asegúrate de llevar los **Guantes trucados**, que los puedes encontrar en en el punto **C4** de Nuevo Reno: Ring de Boxeo. Estos guantes aumentan el daño en los combates mano a mano.

En el punto **4** están los **Hermanos Corsican**, que llevan los Estudios Golden Globes.

Puedes trabajar como "actor porno" por 5$ o incluso a tu mujer si tienes por 3$ (quedas envenenado). En el caso que tengas la reputación de *Iniciado* o *Campeón de boxeo*, puedes tener una audición para ser estrella del porno. Para tener éxito necesitas RE 8, AG 8 y "experiencia" (es decir, tener buenas estadísticas). Esto significa que si pasas la prueba de cámara puede hacer una película cada mes por 500$ (si tienes IN 8, CA 8 o **Conversación** al 75%) o 200$ (si no tienes esas estadísticas). Conseguirás la reputación de Estrella del Porno, que te permitirá vaciar una Estantería, te hace popular en Nuevo Reno, obtienes la reputación *Estrella del Porno* y además obtendrás **1500 XP**. Antes de conseguir esta reputación quizás te interese hablar con la Sra. Wright, en el punto **4** de Nuevo Reno: Zona Este, y que te asigne una misión (si tienes la reputación *Estrella del Porno* no hablará contigo).

Como notas adicionales, decir que si eres adicto al Jet, el Hermano Corsican no hablará contigo, si tu IN es menor de 4 puedes conseguir la reputación Estrella del Porno, pero no cobrarás nada, si eres un Esclavista, no hablará contigo, pero si has conseguido la reputación *Iniciado* o *Campeón de boxeo* sí y una vez hayas acabado con El Enclave, podrás rodar una película por 2000$.

Deberás venir a hablar con él para la Misión: Recauda el tributo de los Hermanos Corsican.

4.12.d Nuevo Reno: Ring de Boxeo

En el subterráneo del Club Shark, encontrarás esta zona, donde hay un Ring de Boxeo, pero no es posible luchar. Poca cosa haremos aquí, aunque siempre viene bien revisar los contenedores.

Desplazamientos

En **D** están las Escaleras de subida a Nuevo Reno: Calle Segunda.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla con 3 x Cecina.
En **C2** hay una Taquilla con 2 x Esteroides.
En **C3** hay una Taquilla:

- 1 x Kit de primeros auxilios
- 3 x Jeringuilla vacía
- 2 x Estimulante

En **C4** hay una Taquilla con unos **Guantes trucados**.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Ring de Boxeo.

En el punto **2** está **El Masticador**. Si decides matarlo aquí (y no en el Salón de boxeo), verás que el Pequeño Stuart desaparece, punto **3** de Nuevo Reno: Calle Segunda, y no podrás conseguir la reputación de *Campeón de Boxeo* (entre otras bonificaciones).

4.12.e Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark

En las plantas superiores de Club Shark encontrarás a los matones de Bishop, así también como a su mujer, la cuál, si eres *Campeón de Boxeo*, ya te habrás dado cuenta por los diálogos flotantes de algunos NPCs, que quiere verte en persona. ;P

Desplazamientos
En **E** están las Escaleras de bajada a Nuevo Reno: Calle Segunda. En **F** están las Escaleras de subida a Nuevo Reno: 3a Planta del Club Shark.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 1 x Jeringuilla vacía
- 3 x Jet
- 1 x Raíz de Xandria
- 1 x Flor de broquia
- 1 x Encendedor
- 1 x Cuchillo

En **C2** hay una Estantería:
- 1 x Cerveza
- 2 x Licor
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- Preservativo (paquete verde)
- Preservativo (paquete azul)

En **C3** hay una Estantería:
- 17 x Dinero
- 1 x Caja de fideos

En **C4** hay una Estantería:
- 1 x Pequeña caja polvorienta de algo
- 1 x Cuchillo
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12

En **C5** hay una Estantería:
- 12 x Dinero
- 1 x Licor
- 24 x 10mm BHC

En **C6** hay una Estantería:
- 1 x Licor
- 1 x Cuchillo

En **C7** hay una Estantería con una Revista "Armas y Balas".

En **C8** hay unos Estantes:
- 20 x .44 Mágnum BHC
- 23 x Dinero

En **C9** hay una Estantería con un Aguardiente.

En **C10** hay una Estantería:
- 12 x Dinero
- 1 x Nudilleras
- 24 x 10mm PB
- 24 x 10mm BHC

En **C11** hay una Estantería:
- 1 x SMG de 10mm
- 1 x Pistola de 10mm
- 20 x .44 Mágnum BHC
- 24 x 10mm PB
- 24 x 10mm BHC

En **C12** hay una Estantería:
- 40 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Escopeta

En **C13** hay una Estantería:
- 1 x Encendedor
- 1 x Cuerda
- 3 x Cóctel Molotov

En **C14** hay una Estantería:
- 1 x Desert Eagle .44
- 40 x .44 Mágnum BHC
- 1 x Revólver Mágnum .44
- 30 x Balas .45

En **C15** hay una Estantería:
- 1 x Cuchillo
- 2 x Armadura de cuero

En **C16** hay una Estantería:
- 1 x Cuerda
- 1 x Encendedor
- 2 x Granada de fragmentación
- 1 x Dinamita

En **C17** hay tirado en el suelo:
- 1 x Armadura de cuero
- 24 x 10mm PB
- 24 x 10mm BHC (no se pueden coger porque las tapa la escalera)
- 20 x .44 Mágnum BHC

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark.

En el punto **2** está **Leslie Anne Bishop**, la mujer de Bishop. Es recomendable antes de profundizar más en este NPC, que hables con su marido Bishop, para ganar más de experiencia haciendo misiones.

Cuando hables con ella, puedes obtener varia información de la Familia Bishop. Al despedirte, te invitará a una copa. Si aceptas, te llevará a su habitación (en la planta 3, por lo que es recomendable que hayas hablado con Bishop antes y conozcas un poco el lugar, sino los guardias te atacarán), y podréis "hacerlo".

Una vez terminado, podrás preguntarle varias cosas. Te explicará cosas de su vida, que estuvo en Ciudad Refugio y que su marido la engañó para traerla a Nuevo Reno. Te hablará de la educación y de la tecnología que había en Ciudad Refugio. Si le preguntas por este asunto, te dirá el código de la caja fuerte y que dentro encontrarás un Realzador de lenguaje PiPBoy (que aumenta en 10% la **Conversación** cuando se usa y además obtienes **500 XP**). También podrás hablar con ella sobre dejar la vida con Bishop (puesto que averiguarás que no hay amor entre ellos). Ofrécete a acabar con Bishop (de forma que parezca un accidente).

> ***Misión: Eliminar a Bishop***
>
> Para acabar con Bishop (te recomiendo que lo hagas al final de ser Iniciado en las Familias, puedes hacerlo mediante Superestimulantes o si la has convencido para que te dé el número de la caja fuerte en **C11**, podrás también mediante **Reparar**, cambiar la combinación y al salir del Shark Club, explotará la caja fuerte cuando la abra Bishop. Es posible que debas repetirlo varias veces, puesto que depende del daño que haga.
>
> Vuelve a hablar con la Sra. Bishop, acuéstate con ella, y durante la conversación en la cama, dile de nuevo que se vaya de Nuevo Reno. Como Bishop ya ha sufrido el accidente, ahora podrá hacerlo. Obtienes **1000 XP** por ésto.

En el punto **3** hay **unos guardias**, que si llevas el Maletín que te dio Moore en Ciudad Refugio: Centro, punto **9**, te dejarán pasar. Si no llevas el Maletín e intentas subir las escaleras, no podrás (o tendrás que entrar en combate).

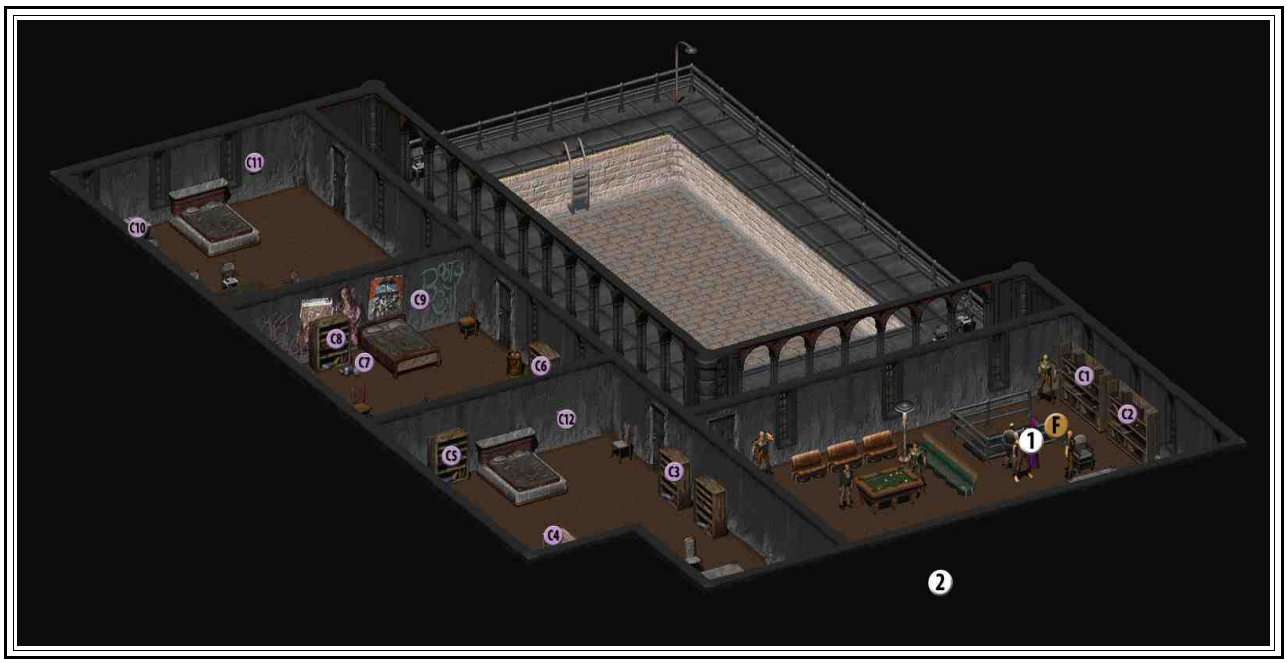
En el punto **4** hay **una mesa de billar**. Si haces la acción de coger, podrás acceder a su inventario. Verás que tiene una "**Bola-8 mágica**". Si tienes la SU muy alta, 8-9, y te pones la bola de billar en una casilla "Objeto" del inventario y le das a usar, a veces aparecerán algunas pistas, entre otras cosas curiosas:

- Mira en el baño de hombres del primer piso en el casino Mordino en Nuevo Reno.
- Alguien enterró algún dinero bajo la cruz marcada como 'Basura' en el Gólgota.
- Vuelve y habla con el padre Tully en Nuevo Reno después de que hayas terminado el juego.
- Hay un Huevo de Pascua en algún lugar de Nuevo Reno.
- Si vendes a Bessie a los carniceros de Modoc, puedes liberarla de nuevo.
- Presta atención a lo que Curtis dice después de que le devuelvas al señor Nixon en Ciudad Refugio.
- Con la pareja peleándose en Broken Hills, la esposa realmente tiró la Garra de la Gata a la basura.
- Necesitas FU *y* RE altas para tener una oportunidad de derrotar a Francis en el concurso de lucha libre.
- El código para activar el primer terminal en el Refugio de Ciudad Refugio es 3PCF186.

En el punto **5** está **Angela Bishop**, la hija de Bishop. Puedes acostarte con ellas si llevas un PJ masculino. En su habitación, si te niegas, llamará a los guardias y te atacarán. Una vez acabas con el Sr. Bishop y hablas con ella, te insinuará que sabe que has sido tú... xD

4.12.f Nuevo Reno: 3a Planta del Club Shark

Esta planta es el ático del Club Shark, incluso los Bishop tienen una piscina enorme. Aquí podrás hablar con Bishop, directamente, si está en marcha con la Misión: Entrega el Maletín de Moore al señor Bishop en Nuevo Reno, ya que es la única forma de poder hablar con él.



Desplazamientos
En **F** están las Escaleras de bajada a Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 2 x Licor
- 3 x Cerveza
- 2 x Fruta

En **C2** hay una Estantería:
- 2 x Aguardiente
- 2 x Ron Roentgen
- 3 x Cerveza radioactiva

En **C3** hay una Estantería:
- 1 x Fruta
- 1 x Aguardiente
- 1 x Cerveza
- 2 x Licor

En **C4** hay un Escritorio:
- 1 x Estimulante
- 24 x 10mm BHC
- 57 x Dinero

En **C5** hay una Estantería:
- 1 x Jet
- 1 x Encendedor
- 1 x Licor

En **C6** hay una Estantería:
- 1 x Chaqueta de cuero
- 1 x Jeringuilla vacía
- 17 x Dinero

En **C7** hay tirado en el suelo 1 x Licor.

En **C8** hay una Estantería:
- 23 x Dinero
- 2 x Licor
- 1 x Encendedor
- 1 x Chaqueta de cuero

En **C9** hay una Caja fuerte (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Cuerda
- 1 x Estuche cosmético
- 1 x Cuchillo de combate
- 2 x Jet
- 2 x Licor
- 127 x Dinero

En **C10** hay un Escritorio:
- 1 x Aguardiente
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 34 x Dinero

En **C11** hay una Caja fuerte (se necesita **Ganzúa** y **Trampa**):
- 1 x Holodisco de Bishop
- 1 x Mapa de los saqueadores
- 1 x Revólver Mágnum .44
- 20 x .44 Mágnum BHC
- 1 x Granada de fragmentación
- 1 x Revista “La Garra de la Gata”
- 1 x Superestimulante
- 2 x Estimulante
- 965 x Dinero

En **C12** hay una Caja fuerte (puedes averiguar la combinación hablando con la Sra. Bishop).
- 1 x Realzador de lenguaje PiPBoy
- 2 x Jet
- 1 x Collar
- 1 x Estuche cosmético
- 1 x Pistola de 10mm
- 24 x 10mm PB
- 2 x Estimulante
- 503 x Dinero

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: 3a Planta del Club Shark.

En el punto **2** está **John Bishop**. Si llegas hasta él para entregarle el Maletín, dáselo, y finalizarás la Misión: Entrega el Maletín de Moore al señor Bishop en Nuevo Reno.

A continuación, puedes pedirle más trabajo. Te pedirá que acabes con un tal Westin en la RNC, pero debe parecer un accidente.

Misión: Asesina a Westin en RNC: que parezca un accidente

Te aconsejo que sigas el hilo de conversación de forma que puedas preguntarle todo lo que sepa de Westin, entre otras cosas, averiguarás que padece una enfermedad y que es Consejero en RNC. Interesante.

Para continuar, deberás dirigirte a RNC: Rancho de Westin, el punto **4**. Si quieres acabar con él de forma que parezca un ataque de corazón, lo más sencillo es que uses Jet. También puedes hacerlo de otras formas, como usando el "Veneno" de una Estantería en el edificio del Dr. Jubilee o incluso con Dinamita y colocándosela en el inventario.

Una vez hayas terminado con Westin, vuelve con Bishop. Obtendrás **2000 XP**.

Finalizado el primer trabajo y habiéndote ganado un poco más la confianza de Bishop, te asigna una segunda tarea.

Misión: Mata a Carlson en la RNC

En este caso te pedirá que acabes con la vida de Carlson, el vicepresidente de la RNC, en el punto **5** de RNC: Plaza del Consejo.

Mira el punto **5** de esa zona para averiguar como entrar en casa de Carlson. Una vez hecho tienes varias fórmulas para acabar con él. Guarda antes la partida cuando vayas a hacer esta acción.

- Una es hacerlo Sigilosamente. Para este tipo de asesinatos solo tienes una oportunidad, es decir, hasta que acaba el primer turno. También te sugiero hacerlo sin acompañantes y en sigilo.
- Usar una Dinamita. Para ello, selecciona el temporizador usando la Dinamita en su inventario (digamos 30seg.) y después o bien la dejas en el suelo o bien la pones en el inventario del NPC. Con Sigilo suele ser más fácil. En este caso, también hay una opción muy graciosa, que sería colocando la Dinamita a su hijo que anda por ahí en el inventario una vez ya activada, y hablas con él y le dices que vaya a su padre a decirle que quieres hablarle sobre Bishop.

Es posible que cuando vayas a salir de la mansión de Carlson, el campo de energía esté activo. Usa Reparar en el emisor del campo (donde están las líneas amarillas). Los guardias no deberían atacarte.

Una vez termines con Carlson, vuelve con Bishop en Nuevo Reno: 3a Planta del Club Shark. Habla con él y obtendrás **2500 XP**.

> **NOTA**: En este momento, si quieres conseguir ser Iniciado del resto de Familias, es mejor que hagas sus misiones hasta la última recompensa. Esto te da la opción de ser Iniciado para todas las Familias.

Cuando termines esta opción y seas Iniciado en esta Familia ganas **1000 XP**. También puedes hablar con la esposa de Bishop en Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark y te asignará la Misión: Eliminar a Bishop.

El Holodisco de Bishop en el punto **C11**, se lo puedes llevar a Lynette, punto **4**, en Ciudad Refugio: Área del Consejo. Para que te asigne la Misión: Entrégale el Holodisco de Lynette a Westin en la RNC.

4.12.g Nuevo Reno: Zona Este

En esta zona encontrarás a la última (si has ido por orden) de las Familias, los Wright, que llevan el negocio del alcohol. En realidad, este lugar es una antigua estación de tren abandonada, donde los Wright guardan su destilería con sumo secretismo.

Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **G** está el acceso a Nuevo Reno: Calle Segunda. En **K** están las Escaleras de bajada a Nuevo Reno: Estación de tren.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 6 x Licor
- 5 x Cerveza

En **C2** hay un Escritorio:
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 88 x Dinero

En **C3** hay una Estantería:
- 4 x Licor
- 3 x Cerveza

En **C4** hay una Estantería:
- 6 x Cerveza
- 4 x Licor

En **C5** hay una Estantería:
- 5 x Licor
- 3 x Cerveza

En **C6** hay un Escritorio:
- 50 x .223 CM
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12

En **C7** hay una Estantería:
- 1 x Rifle de caza
- 50 x .223 CM
- 1 x Kit de primeros auxilios

En **C8** hay una Estantería:
- 1 x Escopeta
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Encendedor

En **C9** hay una Estantería:
- 1 x Chaqueta de cuero
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 2 x Bengala
- 1 x Cuchillo

En **C10** hay una Estantería:
- 1 x Escopeta
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Encendedor

En **C11** hay una Estantería:
- 1 x Cuchillo de combate
- 1 x Cuchillo arrojadizo
- 1 x Preservativo (paquete verde)
- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 27 x Dinero

En **C12** hay un Tocador:
- 1 x Chaqueta de cuero
- 1 x Pistola de 10mm
- 24 x 10mm BHC
- 34 x Dinero

En **C13** hay una Estantería:
- 1 x Bolitas de queso
- 1 x Baraja de cartas “Tragic”

En **C14** hay una Estantería:
- 1 x Nuka-Cola
- 1 x Basura

En **C15** hay una Estantería:
- 11 x Dinero
- 1 x Cuchillo

En **C16** hay una Estantería:
- 1 x Kit de primeros auxilios
- 2 x Estimulante
- 1 x Antídoto
- 68 x Dinero

En **C17** hay una Estantería:
- 1 x Pistola de 10mm
- 47 x Dinero
- 1 x Encendedor

En **C18** hay un Tocador:
- 1 x Armadura de cuero
- 1 x Botas de caucho
- 1 x Cuchillo

En **C19** hay un Estante:
- 3 x Cecina
- 2 x Raíz de Xandria
- 2 x Flor de broquia
- 2 x Caja de fideos
- 1 x Cola de escorpión
- 1 x Antídoto
- 1 x Cuchillo
- 3 x Nuka-Cola
- 3 x Pincho de iguana
- 3 x Fruta
- 1 x Pequeña caja polvorienta de algo

En **C20** hay una Estantería:
- 1 x Cuerda
- 1 x Cuchillo

En **C21** hay una Estantería:
- 1 x Almádena
- 1 x Palanca

En **C22** hay una Estantería:
- 1 x Set de herramientas
- 3 x Bengala

En **C23** hay una Estantería:
- 50 x .223 CM
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Estimulante

En **C24** hay una Estantería:
- 1 x Rifle de caza
- 50 x .223 CM

En **C25** hay una Estantería:
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 2 x Estimulante

En **C26** hay una Estantería:
- 1 x Cuadro borroso
- 37 x Dinero

En **C27** hay una Caja fuerte (necesitas **Ganzúa** y **Trampa**):
- 1 x Granada de fragmentación
- 60 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 2 x Estimulante
- 1 x Kit de primeros auxilios
- 1 x Aguardiente
- 516 x Dinero

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Zona Este.

En el punto **2** está **Chris Wright**. Poco te contará sobre su familia, y si le preguntas por trabajo, te dirá que hables con su hermano Keith Wright, que está en la mansión del sur.

En el punto **3** verás **unos niños jugando** en la calle, justo delante de la Mansión de los Wright. Justamente son hijos suyos.

Si hablas con uno de ellos, te hablará de unos "insectos de metal". También te dirá que quiere una pistola. Si le das una pistola descargada (una Pistola de 10mm vale), te echará en cara que no le hayas dado balas. Pregúntale de nuevo por los "insectos de metal", y si le das las balas, te conducirá a una zona secreta donde se lleva a cabo el trato de los Salvatore con hombres de la Hermandad del Acero, e intercambian productos químicos por "iluminadoras". Si ves la secuencia, obtienes **1500 XP**. Después, vuelve con Sigilo a la zona del mapa para regresar. También tienes la opción de atacar, aunque entonces, cuando vuelvas al Bar de los Salvatore, te atacarán.

En el punto **4** está la **Sra. Wright**. Si tienes la reputación de *Estrella del Porno*, no hablará contigo.

Si has averiguado cosas sobre la Familia Wright y que el líder lleva una destilería, podrás hablar con ella sobre su marido y las cosas "feas" que está haciendo. Te pedirá que te reúnas con ella en la Iglesia para hablar del tema, donde el Padre Tully, en el punto **4** de Nuevo Reno: Zona Oeste. Hacia las 10h de la mañana te estará esperando en la entrada. Te dirá que tenías razón sobre el tema del alcohol y la destilería y podrás ofrecerte a destruirla (con o sin bajas e incluso te pedirá que no mates a sus hijos).

> ***Misión: Destruye la destilería de Wright bajo la estación de tren***
>
> Ve a Nuevo Reno: Estación de tren.
>
> La cuestión es que tienes que destruir sin que se entere nadie las cubas de cerveza, en el punto **2**. Lo puedes hacer usando Ciencia, una Set de herramientas, llave inglesa, no importa. También puedes usar Dinamita, pero entonces se darán cuenta y entrarás en combate.
>
> Una vez hecho, obtienes **500 XP** por destruir la destilería. Después vuelve a hablar con la Sra. Wright (que probablemente aún esté en la Iglesia). Esta misión no impide el resto de misiones con los Wright.
>
> **NOTA**: Una vez te asigna la misión, aunque después consigas la reputación *Estrella del Porno*, podrás acceder al hilo de diálogo para terminar esta misión.

En el punto **5** está **Keith Wright**. Habla con él y dile que vienes por trabajo (o que Chris, su hermano en la Estación de tren), te envía. Te hará pasar para que hables con el Sr. Wright.

En el punto **6** está **Orville Wright**, el cabeza de la Familia Wright. Habla con él y dile que vienes a por trabajo. Como con el resto de Familias, te asignará una primera tarea para que demuestres lo que vales, y te encargará que averigües quién le vendió el Jet a Richard Wright, uno de sus hijos que ha muerto recientemente por sobredosis.

Misión: Encuentra al responsable de la muerte de Richard Wright

El mismo Sr. Wright te dirige hacia el Desperado, lugar de la Familia Mordino, que son los que controlan el Jet.

Habla con Keith Wright. Puedes preguntarle quién querría verlo muerto (te hablará de los principales proveedores de Jet como el Pequeño Jesús Mordino, Jimmy J e incluso Renesco). Si tienes IN 7, también puedes preguntarle por su habitación y te indicará que es la que está abajo de donde está la Sra. Wright.

Ve allí y accede a la Estantería del punto **1** (VERDE). Verás que encuentras una **Botella vacía de Jet** y además ganas **500 XP**.

Habla con Jimmy J, en Nuevo Reno: Calle Segunda, punto **2**. Te dirá que el Jet fue envenenado y ganarás **500 XP**. También puedes ir a hablar con Renesco, en el punto **2** de Nuevo Reno: Zona Oeste. Te dirá que los Salvatore le encargaron envenenar el Jet pero que él en el fondo no sabía a quien iba dirigido. Por esto obtienes **1000 XP**.

Con esta información, vuelve con Orville Wright. Puedes culpar a quien quieras, aunque la opción más lógica es indicarle que su hijo fue envenenado por los Salvatore sin culpar a nadie en concreto. Por esto obtienes 350$, 2 x Aguardiente y 20 Cartuchos de Escopeta calibre 12. Si además deduces el motivo (necesitas IN 7), obtienes **2000 XP**.

NOTA: Otra solución opcional a esta misión, es preguntarle a Renesco sobre la tumba de Richard en el Gólgota (te la pondrá en el mapa). Investiga la tumba y averiguarás que fue envenenado. Después habla igualmente con Renesco. La diferencia de hacer así la misión es que obtienes la reputación de *Profanador de Tumbas*.

Cuando hayas terminado esta misión, te hablará de otra tarea. Te dirá que encontró un mapa de una base militar y te la marcará en el mapa. Te pedirá que cuando la hayas encontrado y hayas logrado entrar, vengas a hablar con él.

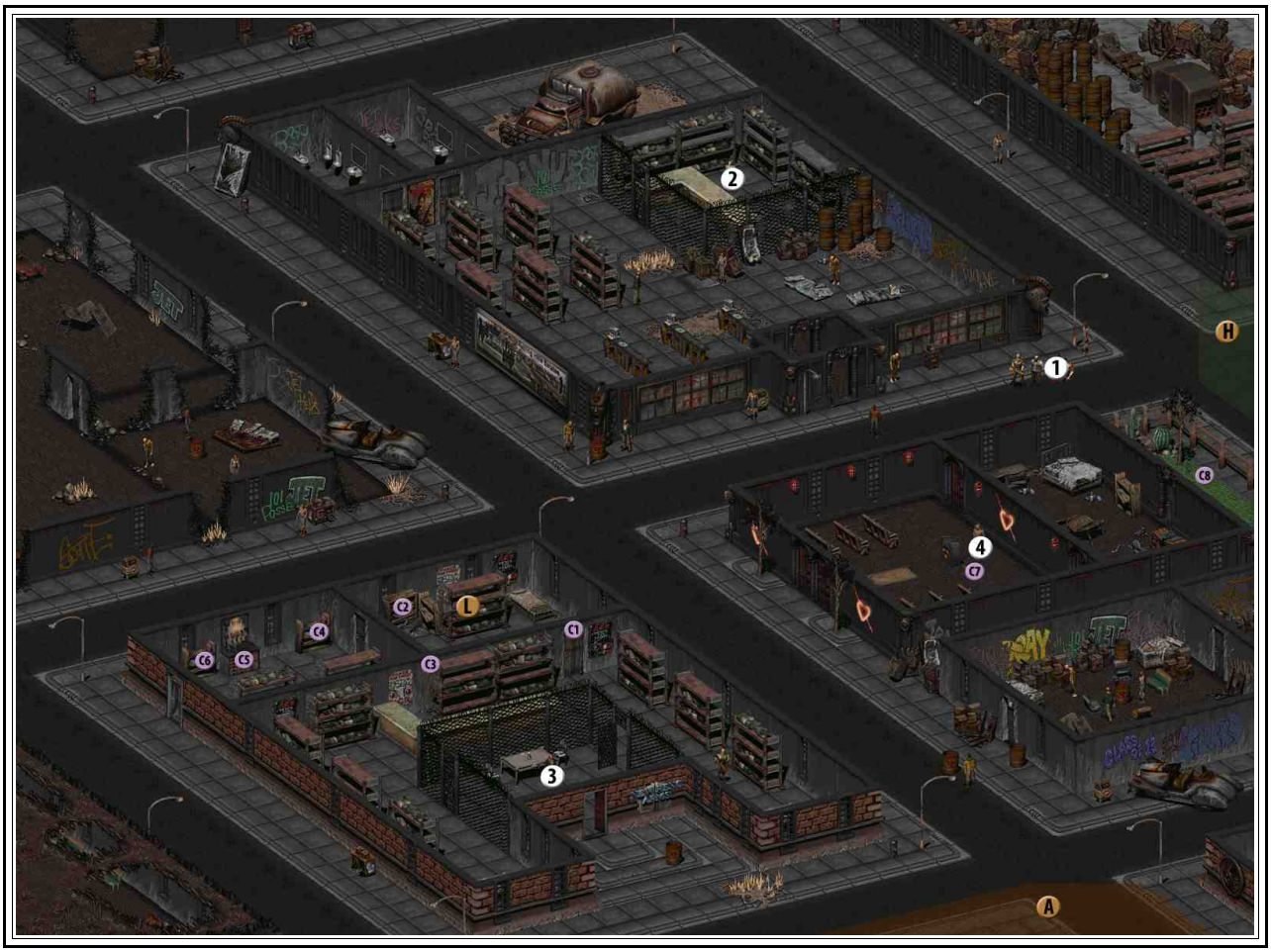
Misión: Encuentra una forma de entrar en el Almacén Militar Sierra

Pues sencillo, ve a buscar el coche (o a pié si es el caso), y desplázate hasta el Almacén Militar Sierra.

Una vez consigues entrar dentro del Almacén (mírate dicho apartado), puedes regresar con Orville Wright y obtendrás **1000 XP** además de conseguir la reputación *Iniciado: Wright**, con lo que obtienes otros 1000 XP.***

4.12.h Nuevo Reno: Zona Oeste

En esta parte de Nuevo Reno es donde se encuentran las tiendas principales, la Farmacia de Renesco y la Tienda de Armas de Nuevo Reno.



Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **H** está el acceso a Nuevo Reno: Calle Segunda. En **L** están las Escaleras de bajada a Nuevo Reno: Sótano de Armas de Nuevo Reno.

Contenedores

En **C1** hay un Tocador:
- 1 x Armadura de cuero
- 1 x Revólver Mágnum .44
- 20 x .44 Mágnum CM
- 23 x Dinero

En **C2** hay una Estantería:
- 3 x Aguardiente
- 1 x Cecina
- 1 x Pequeña caja polvorienta de algo
- 1 x Caja de Fideos
- 1 x Fruta
- 1 x Cuchillo

En **C3** hay un Baúl:
- 1 x Mauser de 9mm
- 20 x Balas de 9mm

En **C4** hay una Estantería:
- 3 x Bengala
- 1 x Cuerda
- 1 x Palanca

En **C5** hay una Mesa de trabajo:
- 1 x Almádena
- 2 x Aguardiente
- 1 x Cuchillo
- 1 x El Decano de la electrónica
- 1 x Basura

En **C6** hay una Estantería:
- 1 x Dinamita
- 1 x Encendedor
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12

En **C7** hay un Cepillo de Donativos con 2 x Dinero.

En **C8** hay un jardín que puedes encontrar en el suelo 3 x Raíz de Xandria y 2 x Flor de broquia.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Zona Oeste.

En el punto **2** está **Renesco**, que lleva la Farmacia. Si hablas con él sobre Arroyo, podrás preguntarle por el G.E.C.K., y te aconsejará que mires en Ciudad Refugio o la RNC. También te hablará de los mineros de Redding y la distribución de Jet que se produce allí por parte de Nuevo Reno, en concreto los Mordino, para un mayor control de la gente. Cuando sabes esto, puedes hablar con McClure, en el punto **2** de Ciudad Refugio: Área del Consejo y explicarle el problema de Redding. Obtienes **250 XP**.

En el caso que cogieras las Gafas del Escorpión de Broken Hills: Zona residencial, punto **4**, dáselos. Te ofrecerá un descuento o un favor. No cojas el descuento, marca una de las otras opciones, y pregúntale 20 veces cómo le van las Gafas. Como acabará harto de ti, te regalará un **Realzador Médico PiPBoy**. Usa este aparato en el inventario y ganarás **500 XP** además de un 10% en **Doctor**.

Tienes que venir a hablar con él por la Misión: Arregla el Purificador de aire de la Mina. Si Marcus te dio la contraseña, dásela y te entregará la pieza para el Purificador, sino, tendrás que pagar entre 100-200$.

Otra misión por la que tienes que venir aquí, es si estás persiguiendo la reputación de *Iniciado* para los Salvatore y te habrán asignado la Misión: Recauda de Renesco el tributo de Don Salvatore y la de los Wright, Misión: Encuentra al responsable de la muerte de Richard Wright.

En el punto **3** está **Eldridge**, que lleva la tienda de Armas de Nuevo Reno. Es el comerciante de armas local. Si vienes de parte de Jules, te ofrecerá un descuento. También puede mejorarte algunas armas.

Si le preguntas si puede conseguir "iluminadoras" (pistolas láser), te dirá que ojalá, y puedes aceptar la siguiente tarea.

Misión: Entrega una Pistola Láser a Eldridge
Si has cogido la Pistola láser del Baúl en **C5** de los Salvatore, en Nuevo Reno: 2a Planta del Bar de los Salvatore, se la puedes entregar a Eldridge y obtendrás **500 XP** y algo de dinero.

Si le preguntas por algo especial, te enseñará una placa Vault-Tec. Dependiendo de **Trueque**, podrás conseguirla por 3000$ o por 1500$. Esta placa es un Módulo de reconocimiento de voz. Si no has cogido el del Refugio de Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2, punto **C4**, aquí tienes la posibilidad de conseguir un segundo. Este módulo es posible que lo acabes necesitando haciendo la Misión: Consigue el G.E.C.K..

Aparte del inventario habitual que tiene para venta, si eres *Iniciado* en alguna de las Familias, Eldridge tiene unos artículos especiales en cada caso, que quizás te puedan interesar.

Si vienes de noche a hablar con él, es posible que te ataque.

En el punto **4** está el **Padre Tully**. El Padre Tully, un borracho inconfeso, te puede hablar de las cuatro Familias, en todos sus aspectos, siempre y cuando le suministres algo de alcohol, como Ron Roentgen, claro. Es bueno hablar con él desde un principio que entras en Nuevo Reno, para saber a qué se dedica cada una.

Deberás venir a la Iglesia para avanzar en la Misión: Destruye la destilería de Wright bajo la estación de tren.

Opcionalmente, en el caso que te hayas casado, el Padre Tully puede divorciarte.

4.12.i Nuevo Reno: 2a Planta del Bar de los Salvatore

En esta planta está el máximo representante de la Familia Salvatore, Louis Salvatore. Por raro que parezca, los guardias de esta zona van armados con pistolas láser.

Desplazamientos

En **I** están las Escaleras de bajada a Nuevo Reno: Calle Segunda.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 1 x Aguardiente
- 1 x Cerveza
- 1 x Licor

En **C2** hay una Estantería:
- 1 x Kit de primeros auxilios
- 1 x Depósito de oxígeno
- 1 x Estimulante

En **C3** hay una Estantería:
- 1 x Aguardiente
- 1 x Cerveza
- 2 x Licor

En **C4** hay una Estantería:
- 34 x Dinero
- 1 x Encendedor
- 1 x El Decano de la electrónica

En **C5** hay un Baúl:
- 1 x Estimulante
- 1 x Kit de primeros auxilios
- 40 x Células pequeñas de energía
- 753 x Dinero
- 1 x Pistola láser

En **C6** hay una Estantería:
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Escopeta

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: 2a Planta del Bar de los Salvatore.

En el punto **2** encontrarás a **Mason**, el guardia de Salvatore. Habla con él y consigue que te deje pasar para hablar con Salvatore. Mediante opciones de diálogo se puede conseguir.

Cuando hayas hablado con Salvatore, habla de nuevo con Mason. Te explicará un poco más los detalles del tipo que estafó a Salvatore jugando a las cartas, y cuyo nombre es Lloyd. Coge también la Pistola láser del Baúl en **C5** (no te atacará nadie), que la necesitarás para varias misiones.

Misión: Persigue a Lloyd, recupera el dinero, y... que sirva de ejemplo

Para encontrar a Lloyd, y según lo que te cuenta Mason, puede ser que esté oculto en la Calle Virgin y que le robó 1000$.

Dirígete al Nuevo Reno: Sótano del Desperado, al punto **2**, donde está Lloyd el Guapo.

Esta misión tiene varias formas de hacerse. Una es matando a Lloyd e ir a buscar tú el dinero al Gólgota. Otra sería pedirle a Lloyd que te acompañe (la recomiendo) o hacer que vaya (y seguirle), después te lo encuentras allí y te atacará.

Una vez allí, pídele que cave (extraerá una mina, obteniendo 1 x Explosivo plástico -si lo haces tú, usa **Trampa**-) y verás que aparece una abertura, dile que baje y después baja tú. En cualquier caso, te acabará atacando. Aparecerás en el punto **1** de una especie de sótano. El dinero se encuentra en el Baúl de **C1** y para salir, vuelve a subir las escaleras del punto **B** para volver a Nuevo Reno: Gólgota.

Vuelve con Salvatore y entrégale el dinero. Dale la cantidad correcta (sino ya sabes que te toca) y obtendrás **500 XP** y 500$.

Mason te hablará de la siguiente misión según las órdenes de Salvatore. Te pedirá que vayas a la farmacia de Renesco, en la Zona Oeste, cobres los 1000$ y lo traigas de vuelta.

Misión: Recauda de Renesco el tributo de Don Salvatore

Para avanzar en esta misión deberás dirigirte a Nuevo Reno: Zona Oeste, en el punto **2**, donde está Renesco.

Hablando con Renesco, sigue el hilo de diálogo donde le dices que vas de parte de Salvatore. Al final te dirá que le demuestres que eso es cierto. Puedes hacerlo por ejemplo enseñándole la Pistola láser (si la cogiste).

Renesco te dirá que no tiene el dinero. Como en principio no te interesa matarlo, ya que es el único distribuidor de medicinas de Nuevo Reno, mejor buscas una solución y dile que le pagarás su deuda a Salvatore a cambio de un descuento en la tienda. Aparecerá la opción para que te muestre su mercancía (solo por esta vez) y lo podrás comprar todo por prácticamente 1$. De hecho, otra opción para finalizar la misión, es decirle a Mason que ya has recuperado el tributo incluso sin hablar con Renesco.

Vuelve con Salvatore y entrégale el tributo de Renesco. Obtendrás **750 XP** y 250$.

Salvatore te hablará de nuevo de otra misión y te pedirá que ayudes a proteger una transacción que se lleva entre manos.

Misión: Ayuda a proteger la transacción secreta

Habla con Mason y te indicará que vengas bien armado. Cuando te hayas preparado, habla con él de nuevo y dile que adelante con la transacción.

Espérate a ver la secuencia de cómo lo Salvatore intercambian productos químicos por armas láser con 2 tipos mecanizados al lado de un Vertibird y un Sr. Manitas.

Una vez diga “podéis volver a Reno”, ya se puede dejar esta zona.

NOTA: En este momento, si quieres conseguir ser Iniciado del resto de Familias, es mejor que hagas sus misiones hasta la última recompensa. Esto te da la opción de ser Iniciado para todas las Familias.

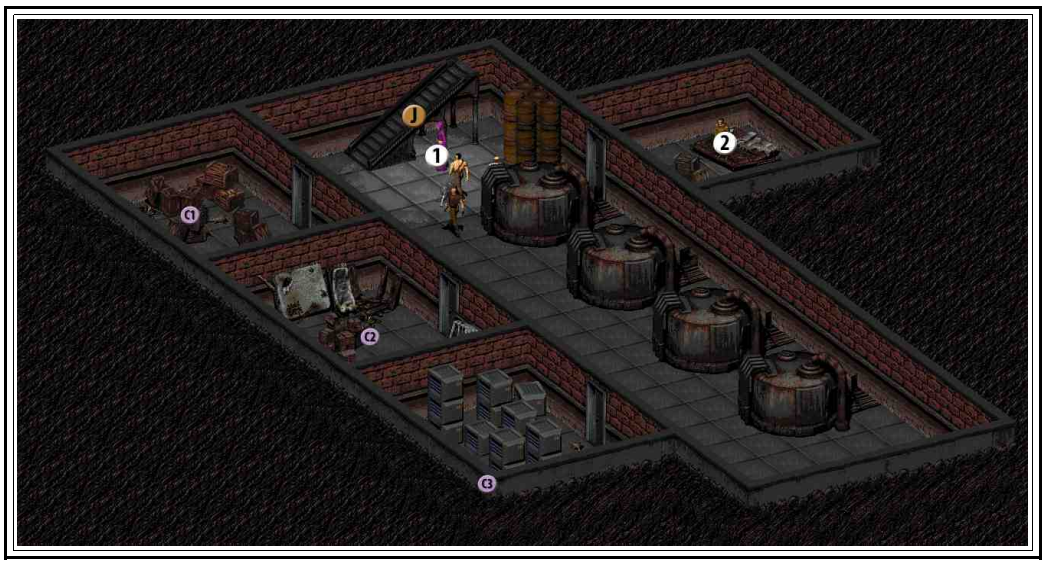
Vuelve con el Sr. Salvatore y obtendrás **1000 XP**. Acepta que te haga Iniciado de los Salvatore para otros **1000 XP**. Tienes la opción de atacarles, con lo que conseguirás el propósito de los Mordino de matar a Don Salvatore.

En el punto **3** está **Louis Salvatore**. Habla con él y si le pides que te dé trabajo, te dirá que alguien le timó jugando a cartas. Te pasará con Mason para asignarte la misión. Cuando termines la Misión: Persigue a Lloyd, recupera el dinero, y... que sirva de ejemplo, te dirá que tiene que cobrar un tributo de otra persona. De nuevo, te dirigirá a Mason para los detalles.

También tendrás que venir aquí para la Misión: Asesina al líder de los Salvatore, y tras ésta, la última misión. La Misión: Ayuda a proteger la transacción secreta. Como es la última misión de los Salvatore te recomiendo hacer las misiones de las otras familias (hasta llegar a sus homónimas -última misión de cada familia-), incluso antes de asignártela, ya que tienes un plazo solo de 24h.

4.12.j Nuevo Reno: Sótano del Desperado.

En esta zona solo has de acceder para avanzar en dos posibles misiones. La Misión: Persigue a Lloyd, recupera el dinero, y... que sirva de ejemplo y la Misión: Asesina al líder de los Salvatore.



Desplazamientos
En **J** están las Escaleras de subida a Nuevo Reno: Calle Virgin.

Contenedores
En **C1** encontrarás tirado por el suelo 1 x Palanca y 1 x Basura. En **C2** encontrarás tirado por el suelo 1 x Basura y 1 x Almádena. En **C3** encontrarás tirado por el suelo 1 x **Depósito de veneno**.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Sótano del Desperado. En el punto **2** está **Lloyd el Guapo**. Debes venir a hablar con él para la Misión: Persigue a Lloyd, recupera el dinero, y... que sirva de ejemplo de los Salvatore. Es necesario **Ganzúa** para abrir la puerta.

4.12.k Nuevo Reno: Estación de tren

Esta zona se encuentra debajo de Nuevo Reno: Zona Este, y es donde los Wright tienen la destilería oculta para fabricar el alcohol.

Desplazamientos

En **K** están las Escaleras de subida a Nuevo Reno: Zona Este.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería con 1 x Basura.
En **C2** hay una Mesa con 3 x Licor.
En **C3** hay una Mesa con 4 x Licor.
En **C4** hay una Mesa con 2 x Licor.
En **C5** hay una Mesa con 3 x Licor.
En **C6** hay un Congelador:

- 1 x Almádena
- 1 x Palanca
- 1 x Llave inglesa
- 1 x Set de herramientas
- 3 x Bengala
- 1 x Botas de caucho
- 1 x Revista “La Garra de la Gata”

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Estación de tren.

En el punto **2** está **la destilería** que tienes que destruir para la Misión: Destruye la destilería de Wright bajo la estación de tren. De hecho, puedes hacer la misión con cualquiera de las tres cubas de la derecha.

4.12.I Nuevo Reno: Desguace

Llegas a esta zona, cuando te percatas de que tu coche ha desaparecido del aparcamiento Nuevo Reno: Calle Virgin.

Desplazamientos
En **A** está la salida a los yermos.

Contenedores

En **C1** hay una Mesa de trabajo con 1 x Basura.
En **C2** hay una Mesa de trabajo con 1 x Basura.
En **C3** hay una Mesa con 1 x Almádena.
En **C4** hay una Mesa con 1 x Palanca.
En **C5** hay una Mesa con 1 x Basura.
En **C6** hay una Mesa:

- 3 x Bengala
- 1 x Encendedor

En **C7** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):

- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 2 x Preservativo (paquete verde)
- 1 x Ron Roentgen
- 2 x Cerveza radioactiva

En **C8** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):

- 1 x Chaqueta de cuero
- 1 x Cuchillo
- 12 x Dinero

En **C9** hay una Mesa con 1 x Llave inglesa.
En **C10** hay una Mesa con 1 x Set de herramientas.
En **C11** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**) con 1 x Palanca.
En **C12** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):

- 1 x Cuchillo
- 1 x Cerveza
- 3 x Dinero

En **C13** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**) con 1 x Ganzúa.
En **C14** hay un Escritorio (se necesita **Ganzúa**):

- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Ron Roentgen
- 1 x Cerveza radioactiva
- 1 x Cuchillo

En **C15** hay una Mesa de trabajo (se necesita **Ganzúa**):

- 1 x Set de herramientas
- 1 x Radio
- 1 x Basura

En **C16** hay tirado por el suelo 1 x Palanca.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Desguace.

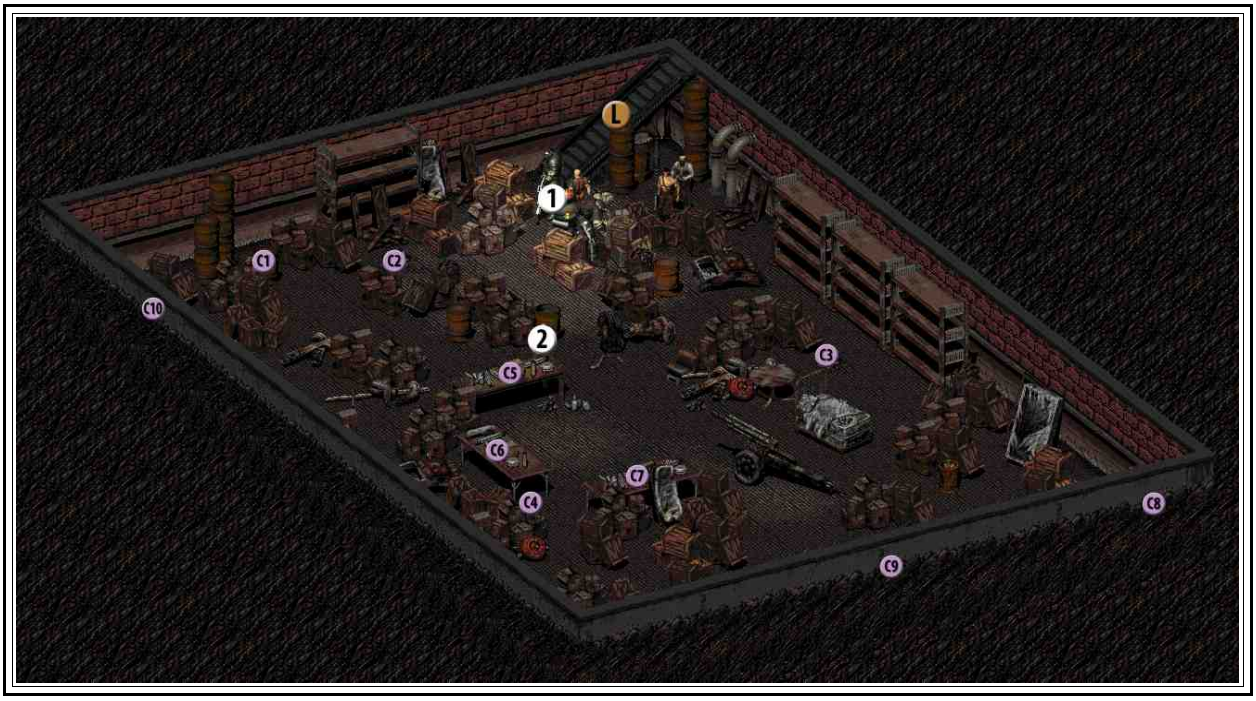
En el punto **2** está **T-Ray**, el chatarrero. Habla con él sobre el coche. Para poder recuperarlo tienes las siguientes opciones:

- Pagarle 1000$ por el coche (o 750$ o 500$ dependiendo de **Trueque**).
- Duerme con él si eres mujer con CA mayor de 6 o Estrella del Porno.
- Intentar conducir el coche. Primero tendrás un aviso, la segunda vez que lo intentas te atacarán.
- Acabar con toda la banda.
- Si eres *Iniciado* de los Bishop, dile que has venido a por el coche y te dirá que quiere el dinero (1500$ o 900$).
- Hazle creer que eres un *Iniciado*. Esto está bugeado, pero puedes intentar esta opción hasta que lo consigas.

Una vez lo tengas, finalizas la Misión: Recupera tu coche robado.

4.12.m Nuevo Reno: Sótano de Armas de Nuevo Reno

Este es el sótano que se encuentra justo debajo de la tienda de Armas de Nuevo Reno, en Nuevo Reno: Zona Oeste. Las escaleras de bajada se encuentran detrás de la Estantería, en la habitación de los perros, y deberás entrar de día si prefieres que no te vea Eldridge, abriendo la puerta oeste que da a la calle con **Ganzúa**.



Desplazamientos

En **L** están las Escaleras de subida a Nuevo Reno: Zona Oeste.

Contenedores

En **C1** hay tirado en el suelo 40 x Células PE.
En **C2** hay tirado en el suelo 1 x Basura.
En **C3** hay tirado en el suelo 1 x Basura.
En **C4** hay tirado en el suelo 50 x Células MF.
En **C5** hay una Mesa:

- 1 x Rifle de caza
- 50 x .223 CM
- 1 x Rifle de tubo
- 1 x Llave inglesa
- 1 x Palanca
- 1 x Almádena

En **C6** hay una Mesa:

- 1 x Encendedor
- 1 x Cuerda
- 1 x Dinamita
- 1 x Cuchillo

En **C7** hay una Mesa:

- 1 x Contador Geiger
- 1 x Radio
- 2 x Basura
- 1 x Set de herramientas

En **C8** hay una Estantería:

- 50 x Células MF
- 1 x Pequeña caja polvorienta de algo
- 1 x Caja de fideos
- 1 x Manual técnico

En **C9** hay un Tocador:

- 1 x Armadura de cuero Mk2
- 1 x Botas de caucho

En **C10** hay un Refrigerador:

- 1 x **Ganzúa electrónica**
- 2 x Granada IEM
- 40 x Células PE

Puntos de interés

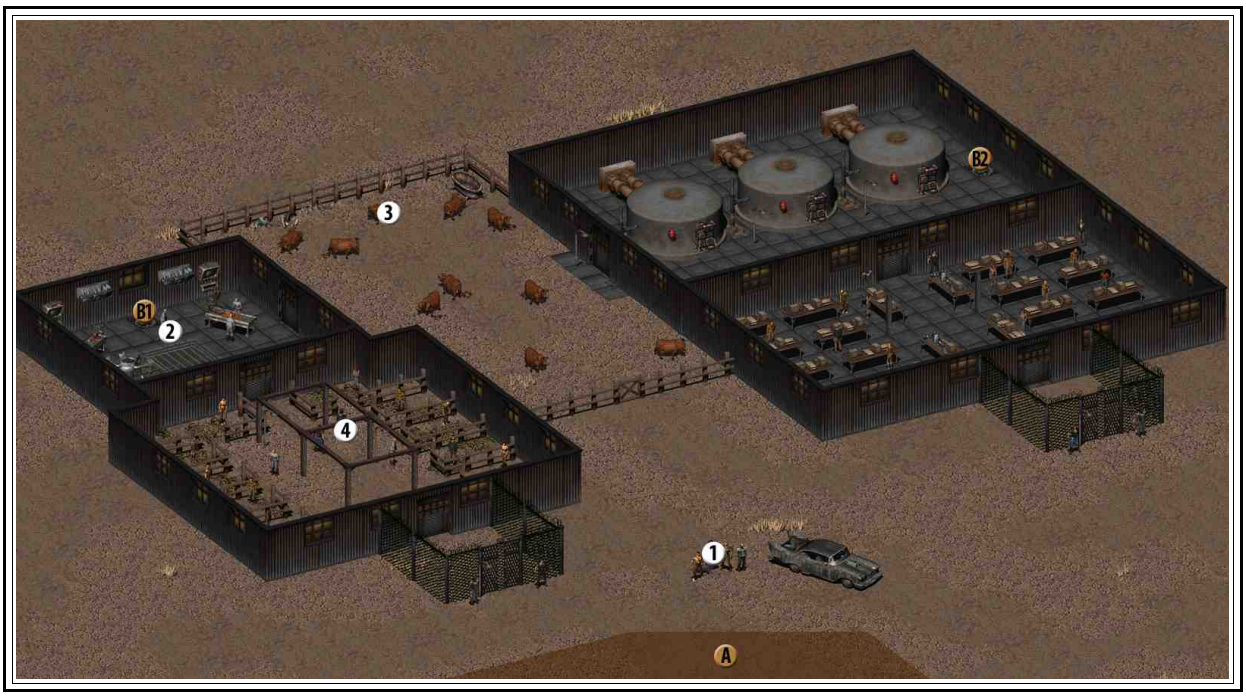
Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Sótano de Armas de Nuevo Reno.

En el punto **2** está **Algernon**; estará dando vueltas por esta zona. Aunque no está muy hablador, si llevas contigo una Pistola láser o una Pistola de plasma, te las puede modificar. También puede convertirte un Rifle de plasma en un **Turbo Rifle de plasma**.

En el punto **C10** encontrarás una **Ganzúa electrónica**. Con ella ahora podrás abrir el Elevador en las Cuevas tóxicas: Túneles de Deshechos para bajar al nivel inferior.

4.13. El Establo

Aunque hay ganado (brahmins, claro) en el Establo cerca de Nuevo Reno, también sirve el lugar como redil para los esclavos. Esta parte la lleva la Familia Mordino y aquí podrás encontrar a Myron, el creador del Jet. Esta es otra zona donde no encontrarás nada en los Contenedores.



Desplazamientos

Por el punto **A** está la salida a los yermos.
En los puntos **B** están las Escaleras de bajada a El Establo – Laboratorio.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Establo.

En el punto **2** está **Marjorie Reed**. Si tienes **Ciencia** al 76%, podrás hablar con ella "científicamente" sobre el Jet, Redding y Myron. También podrás conseguir un **Distintivo del Establo**, con el que podrás acceder al sótano. Los personajes masculinos pueden engatusarla con el mismo efecto si tienen CA 6 y **Conversación** al 66% (o directamente CA 7). También puedes robarle el Distintivo.

En el punto **3**, si pasas el puntero del ratón por **el brahmin**, verás que indica que está enfermo. Usa Doctor en él y si pasas la "tirada", lo curarás, consiguiendo **100 XP** y 50 Células de Microfusión. Tienes tres intentos para curarlo, sino los brahmines de atacarán.

En el punto **4** está **Ramírez**. Tienes que venir a hablar con él para la Misión: Entrega a Ramírez el paquete de Gran Jesús.

4.13.a El Establo - Laboratorio

Aquí es donde se fabrica el Jet, cuyo científico estrella es Myron.

Desplazamientos

En los puntos **B** están las Escaleras de subida a El Establo, respectivamente.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 10 x Calibre .45
- 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 37 x Dinero

En **C2** hay una Mesa:
- 30 x Cartucho de agujas HN
- 3 x Jet

En **C3** hay una Mesa:
- 2 x Jet
- 1 x Jeringuilla vacía

En **C4** hay un Escritorio:
- 10 x Cartuchos de aguja HN PB
- 30 x Cartucho de aguja HN
- 1 x Preservativo (paquete rojo)
- 3 x Jeringuilla vacía

En **C5** hay una Mesa con 1 x Estimulante.

En **C6** hay una Mesa con 1 x Jeringuilla vacía.

En **C7** hay una Estantería:
- 1 x Revista “La Garra de la Gata”
- 1 x El Gran libro de la Ciencia

En **C8** hay un Congelador:
- 1 x Preservativo (paquete azul)
- 24 x 10mm BHC
- 13 x Dinero

En **C9** hay un Congelador:
- 1 x Cuchillo
- 1 x Granada de fragmentación
- 1 x Preservativo (paquete verde)
- 24 x 10mm BHC
- 7 x Dinero

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Establo – Laboratorio.

En el punto **2** está **Myron**. Habla con él y averiguarás que es el creador del Jet. Cuando puedas, pregúntale si el Jet tiene cura (necesitas IN 7 y **Ciencia** al 81% o IN 9 y **Ciencia** al 76%). Obtendrás **2000 XP** y la tarea de buscar endorfinas. También tendrás una ligera pista de que para conseguir el antídoto del Jet necesitarás ir a Ciudad Refugio.

También te dirá que está hasta las narices de los Mordino y si sigues por esa línea de conversación podrás añadirlo a tu grupo de Acompañantes. Con esto obtienes **750 XP**.

Misión: Encuentra algunos bloqueadores de endorfinas para fabricar una cura para el Jet

Si has conseguido convencer a Myron que podría haber una cura para el Jet, se asignará esta misión a tu historial de misiones.

Para avanzar, deberás dirigirte a Ciudad Refugio: Patio, en el punto **9**, donde está el Dr. Troy.

Tras finalizar la Misión: Entrega una muestra de Jet al Doctor Troy, habla con él sobre este método y finalmente encontrará una fórmula. ASEGURATE de pedirle un poco del Antídoto porque lo necesitarás para cuando vayas a Redding.

Obtienes **2000 XP** al averiguar el Dr. Troy la fórmula para el Antídoto del Jet.

NOTA: Esta misión no queda anotada como “completada” (tachada) en el historial de misiones.

4.14. El Gólgota

Esta zona está llena de cadáveres empalados y desértica. Deberás venir aquí para la Misión: Persigue a Lloyd, recupera el dinero, y... que sirva de ejemplo. En esta zona encontrarás tumbas a tutiplén. Ten en cuenta que por cada tumba saqueada pierdes karma. Mira los objetos que más te pueda interesar y su ubicación en el mapa. Si no tiene número, la tumba no contiene nada. Cuando hayas excavado cierta cantidad de tumbas, obtienes la reputación de *Profanador de Tumbas*.

Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos.

Contenedores

En **C1** hay en el suelo 1 x Flor.
En la tumba **C2** hay 1 x Diente de oro.
En la tumba **C3** hay 1 x Baraja de cartas marcadas, 1 x Dados cargados y 173 x Dinero.
En la tumba **C4** hay 1 x Aguardiente, 1 x Ron Roentgen y 2 x Cerveza radioactiva.
En la tumba **C5** hay 1 x Escopeta y 20 x Cartuchos de Escopeta calibre 12.
En la tumba **C6** hay 1 x Aguardiente, 1 x Cuchillo y 2 x Dinero.
En la tumba **C7** hay 1 x Pala, 1 x Palanca y 1 x Cuerda.
En la tumba **C8** hay 1 x Armadura de cuero, 1 x SMG de 10mm y 1 x Cuchillo.
En la tumba **C9** hay 1 x Bolsa de doctor y 1 x Jeringuilla vacía.
En la tumba **C10** hay 1 x Flor.
En la tumba **C11** hay 1 x Gafas de espejo y 54 x Vale de la mina Morningstar.
En la tumba **C12** hay 1 x Cuchillo y 36 x Vale de la mina Morningstar.
En la tumba **C13** hay 1 x Chaqueta de cuero, 1 x SMG de 10mm y 1 x Navaja de muelle.
En la tumba **C14** hay 62 x Dinero.
En la tumba **C15** hay 1 x Armadura de metal y 1 x Nudillera con pinchos.
En la tumba **C16** hay 1 x Lanza y 1 x Polvos curativos.
En la tumba **C17** hay 1 x Flor.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Nuevo Reno: Gólgota, si vienes con Lloyd.

En el punto **2** hay **una tumba**, que si la excavas, saldrá de ella **Férretro Willie**. Si llevas a Lenny contigo, verás que es su padre.

En el punto **3** está **la tumba que guarda el alijo oculto de los Mordino**. Para poder acceder a su contenido (de otra forma estará vacío), te lo tiene que haber contado Myron (ver Acompañantes).

Myron te contará lo del alijo, en el caso que lo tengas como acompañante, y le digas que lo dejas ir (“que se quede ahí”). Te dirá que no lo hagas ya que sabe algo de los Mordino.... Una vez llegues al Gólgota, paséate por la tumba en cuestión, y ya te indicará que ahí es donde el Gran Mordino encontró una fichas. A diferencia del resto de tumbas, esta en concreto SIRVE para marcar la reputación “Profanador de Tumbas”, por ejemplo (con casi todas las de Gólgota consigues la reputación).

El alijo contiene:

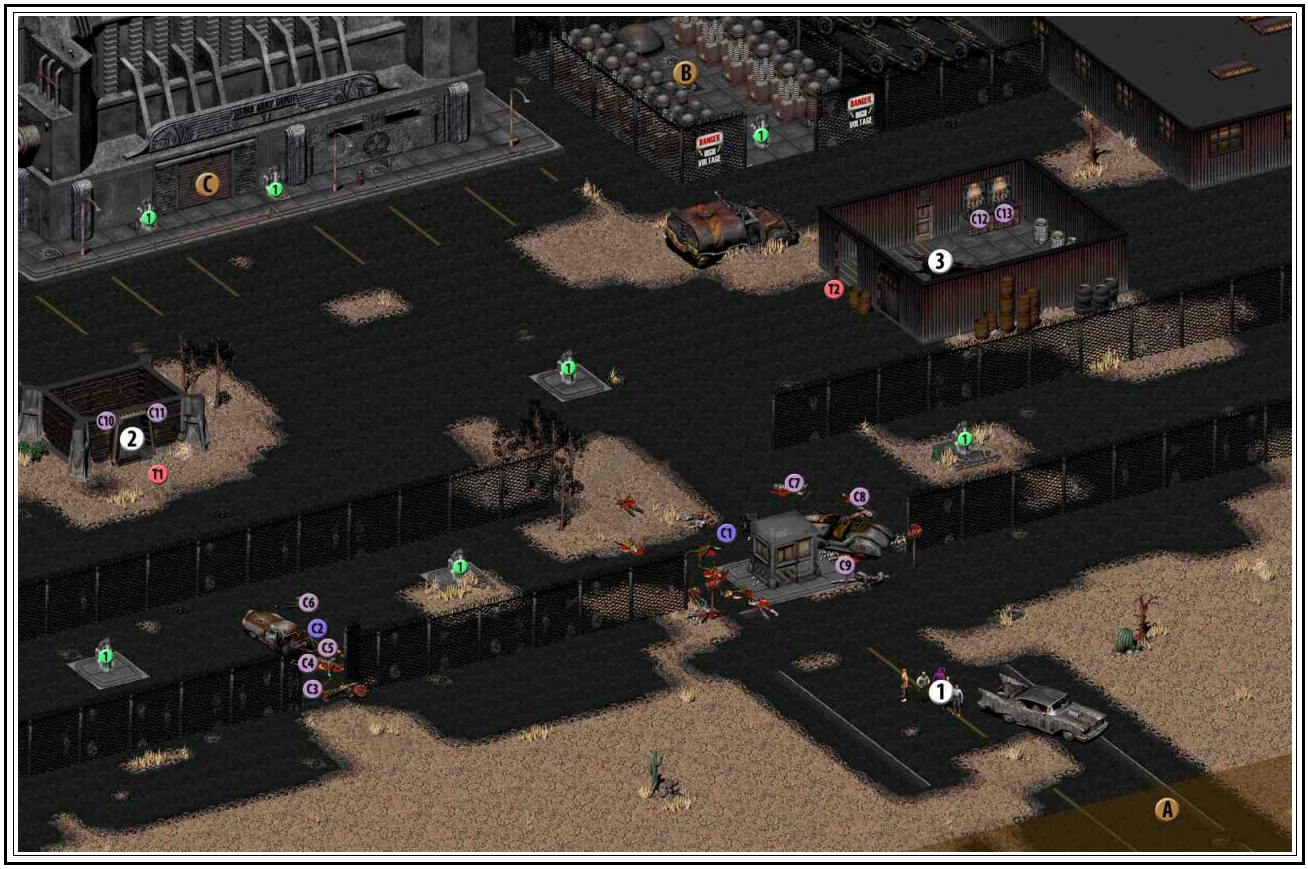
- 1 x Esteroides
- 3 x Jet
- 1 x Antídoto
- 40 x .44 Mágnum BHC
- 1 x Revólver Mágnum .44
- 171 x Dinero
- 1 x Pepita de oro

4.15. Almacén Militar Sierra

Llegarás aquí si aceptas la Misión: Encuentra una forma de entrar en el Almacén Militar Sierra de Orville Wright, en Nuevo Reno: Zona Este. Es la única forma de que quede marcada en el mapa del mundo esta ubicación.

4.15.a Almacén Militar Sierra: Campo de batalla

Nada más llegar verás por la zona una especie de entrada a una base, y un montón de cuerpos esparcidos por el suelo. Si te fijas bien, podrás ver una torreta por la parte norte (que presuntamente habrá provocado toda esa ristra de cadáveres).



Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **B** están las escaleras de bajada al Sótano del Generador eléctrico. En **C** está el acceso a Almacén Militar Sierra: Personal (Nivel 1).

NOTA: Abrir el Almacén Militar Sierra o no tiene una connotación en las ilustraciones del final del juego. Si decides abrir la entrada, una vez le digas a Wright que ya has encontrado el Almacén, y suponiendo que acabes con los jefes de las otras tres Familias, resultará que los Wright serán muy poderosos, y al final del juego, aparecerán como los más poderosos de Nuevo Reno. Si por el contrario, no decides abrirlo, pero informas a los Wright, habrá un equilibrio en Nuevo Reno, ya que los Wright son la Familia más "tranquila" que quedaría.

Contenedores

En **C1** hay tirado por el suelo:
- 2 x Granada de fragmentación
- 1 x Desert Eagle .44
- 1 x SMG de 10mm
- 2 x Pistola de 10mm
- 24 x 10mm PB
- 1 x Rifle de asalto

En **C2** hay tirado por el suelo:
- 1 x Rifle de francotirador
- 1 x Desert Eagle .44
- 1 x Granada de fragmentación
- 1 x Granada de plasma
- 1 x SMG de 10mm

En **C3** hay un cadáver con 1 x Ganzúas.
En **C4** hay un cadáver con 38 x Dinero.
En **C5** hay un cadáver con 1 x Superestimulante.
En **C6** hay un cadáver con 1 x Estimulante.
En **C7** hay un cadáver con 1 x Estimulante.
En **C8** hay un cadáver con 13 x Dinero.
En **C9** hay un cadáver con 19 x Dinero.
En **C10** hay una Caja de munición:
- 1 x Lanzacohetes
- 1 x **Proyectil de Howitzer**

En **C11** hay unas Taquillas de metal (necesitas **Ganzúa** y **Trampa**):
- 5 x Granadas de fragmentación (taquilla superior)
- 100 x 5mm BHC (taquilla del medio)
- 144 x 10mm BHC (taquilla inferior)
- 50 x .223 CM (taquilla inferior)

En **C12** hay una Mesa de trabajo con 4 x Bengala.
En **C13** hay una Mesa de trabajo con 1 x Almádena.

Puntos de interés

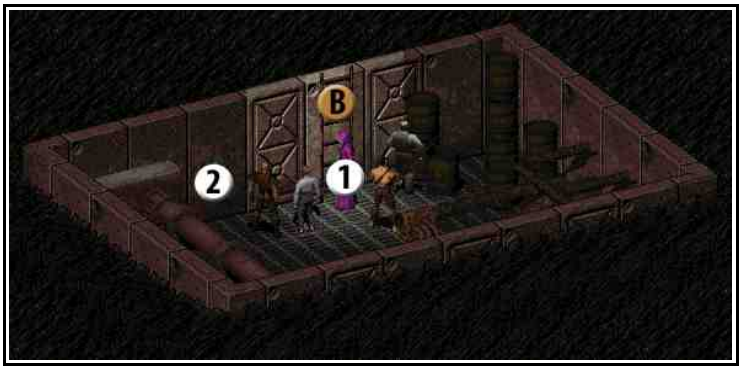
Apareces en el punto **1** cuando llegas al Almacén Militar Sierra.

En los puntos **1** (VERDES) hay unas **Torretas**. No hay forma de desactivarlas. Lo más recomendable es mediante un rifle de francotirador acabar con ellas; a distancia básicamente. Si no llevas uno, puedes coger el de **C2** del suelo, acércate con Sigilo.

Las zonas **T1** y **T2** tienen algunas trampas cada una (entre tres y cuatro -**T2**-), anda lentamente.

En el punto **2** hay **un pequeño cuarto con munición almacenada**. Debes abrir la puerta con **Ganzúa** y **Trampa**. Coge el **Proyectil de Howitzer** de **C10**.

En el punto **3** verás **un Cañón Howitzer**. Debes equiparte en una casilla Objeto del inventario el Proyectil de Howitzer, usarlo en el Cañón Howitzer y finalmente dispararlo (haz click en el Cañón). Como resultado, habrás reventado la puerta del Almacén Militar Sierra (punto **C**).



Si accedes por el punto **B** al Sótano del Generador eléctrico (apareces en **1**), verás que hay un interruptor (punto **2**). Si lo usas, se activará el sistema eléctrico de respaldo de la base. Algunos de los campos de energía amarillos se desactivarán y otros se volverán rojos. A diferencia de los amarillos, cuando pasas a través de los rojo, recibes daño (al igual que los robots). Con los amarillos no. Otra diferencia, sería la iluminación, donde la instalación verás que está mucho más a oscuras. Mi recomendación es no desactivar la electricidad principal, ya que los campos de energía amarillos se pueden desactivar con **Reparar**.

4.15.b Almacén Militar Sierra: Personal (Nivel 1)

Este es el primer nivel del interior del Almacén Militar Sierra. El mapeado de estas secciones estará enfocado con los campos de energía amarillos. Te recomiendo acceder al Nivel 2 por el punto **D**.

Desplazamientos

En **C** está el acceso a Almacén Militar Sierra: Campo de Batalla.
En **D** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Bahía de Almacenaje, Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico y Almacén Militar Sierra: Laborat. de Investigación Biológica.
En **E** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Bahía de Almacenaje y Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico.

Contenedores

En **C1** hay un Escritorio: **Papel con contraseña**.
En **C2** hay un Escritorio:

- 1 x Holodisco de evacuación
- 20 x .44 Mágnum PB
- 1 x Desert Eagle .44

En **C3** hay tres Taquillas:

- 2 x Antídoto (superior)
- 2 x Libro de primeros auxilios (superior)
- 1 x Superestimulante (centro)
- 2 x Estimulante (centro)
- 2 x Rad-X (inferior)
- 2 x RadAway (inferior)

En **C4** hay tirado en el suelo 1 x Gel biomédico.
En **C5** hay una Taquilla:

- 1 x Holodisco médico
- 1 x Ojo de Dixon

En **C6** hay una Taquilla:

- 1 x **Módulo amarillo de memoria**
- 1 x Bolsa de Doctor
- 1 x Set de herramientas
- 1 x Palanca

En **C7** hay una Taquilla con 1 x Armadura de combate.
En **C8** hay una Taquilla con 100 x .223 CM.
En **C9** hay una Taquilla con 1 x Rifle de asalto.
En **C10** hay una Taquilla:

- 50 x 5mm PB
- 50 x 5mm BHC

En **C11** hay una Taquilla con 2 x Granada IEM.
En **C12** hay una Taquilla con 1 x Revista "Armas y Balas".

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Almacén Militar Sierra: Personal. Una vez ya hayas conseguido entrar, puedes volver con Orville Wright para finalizar la Misión: Encuentra una forma de entrar en el Almacén Militar Sierra. Aunque imagino que como te picará el gusanillo... vas a continuar adelante por el Almacén Militar Sierra.... :D

En el punto **2** hay **una computadora**. Este almacén militar, está protegido por algunos campos de fuerza y para poder adentrarte en él, es necesario que los vayas desactivando. Hay varias opciones. Puedes usar **Reparar** en los emisores del campo de fuerza (que es es como ovalado justo a la derecha del campo de fuerza.

En este nivel, sin embargo, es posible desactivar los campos de golpe usando la computadora. O bien, puedes piratear el sistema si tienes cierto nivel de **Ciencia**, y obtienes **200 XP**, o bien puedes coger el Papel con contraseña de **C1**, leerlo en el inventario, y usar la contraseña en la computadora (no ganas XP).

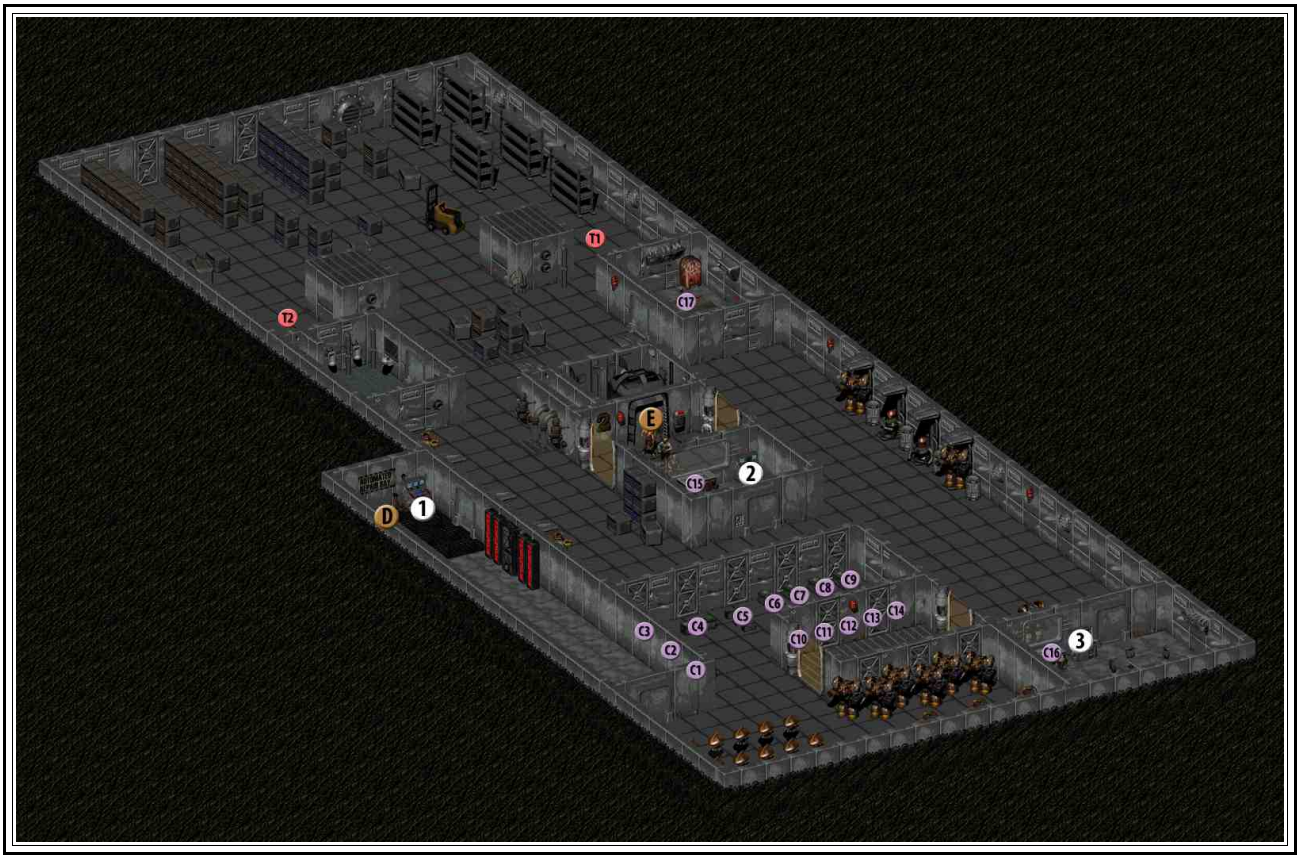
Si activas la alarma (las luces rojas se encenderán), puedes desactivarla en algunos casos con un ordenador cercano del nivel donde te encuentras. También aparecerán robots de seguridad que deberás eliminar.

En el punto **3** hay **otra computadora**. Si accedes a ella verás que se encarga de la seguridad del Nivel 1 y del perímetro exterior. Puedes pedirle que haga un diagnóstico. En vez de éso, activa las alarmas, y sigue el hilo de diálogo de la computadora hasta que te indique la Ayuda. Después piratea la computadora. Obtendrás **250 XP**.

Para abrir las puertas del elevador en el punto **E**, puedes usar el **Ojo de Dixon** en el escáner de retina que hay justo al lado derecho de la puerta. Este ascensor te permite ir a los niveles 1-3 y las escaleras del punto **D**, te permiten ir por los niveles 1-4 de la instalación.

4.15.c Almacén Militar Sierra: Bahía de Almacenaje (Nivel 2)

En el segundo nivel se encuentra el almacén. En esta zona, verás que hay muchos robots. Inicialmente no te atacarán. Más tarde, cuando hayas limpiado la zona, puedes mirar de entrar en combate y hacerte con un buen montón de XP. Otra opción, es usar Reparar o un Set de herramientas en los robots. Por cada uno puedes desactivarlo (son 200 XP) o bien repararlo si ha sido dañado (75 XP).



Desplazamientos
En **D** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Personal, Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico y Almacén Militar Sierra: Laborat. de Investigación Biológica. En **E** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Personal y Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico.

Contenedores

En **C1** hay una Caja de munición con 2 x Lanzacohetes.
En **C2** hay una Caja de munición con 3 x Desert Eagle .44.
En **C3** hay una Caja de munición:

- 100 x Células de microfusión MF
- 1 x Rifle de plasma

En **C4** hay una Caja de munición con 10 x Porra.
En **C5** hay tres Cajas de munición:

- 2 x Cohete explosivo (superior)
- 2 x Cohete PB (centro)
- 100 x .223 CM (inferior)

En **C6** hay una Caja de munición con 2 x Armadura de combate.
En **C7** hay una Caja de munición con 2 x Rifle de asalto.
En **C8** hay una Caja de munición con 1 x Rifle de Francotirador.
En **C9** hay una Caja de munición con 2 x SMG de 10mm.
En **C10** hay una Caja de munición con 100 x 5mm BHC.
En **C11** hay una Caja de munición con 3 x Explosivo plástico.
En **C12** hay una Caja de munición con 5 x Granada de fragmentación.
En **C13** hay una Caja de munición con 2 x Granada de plasma.
En **C14** hay una Caja de munición con 5 x Granada IEM.
En **C15** hay un Escritorio:

- 69 x Dinero
- 1 x Set de herramientas

En **C16** hay un Escritorio:

- 1 x Licor
- 2 x Preservativo (paquete azul)
- 1 x Cuchillo de combate
- 1 x Revista “La Garra de la Gata”

En **C17** hay tirado por el suelo:

- 1 x Nuka-Cola
- 1 x Galleta
- 1 x Pequeña caja polvorienta de algo

Puntos de interés

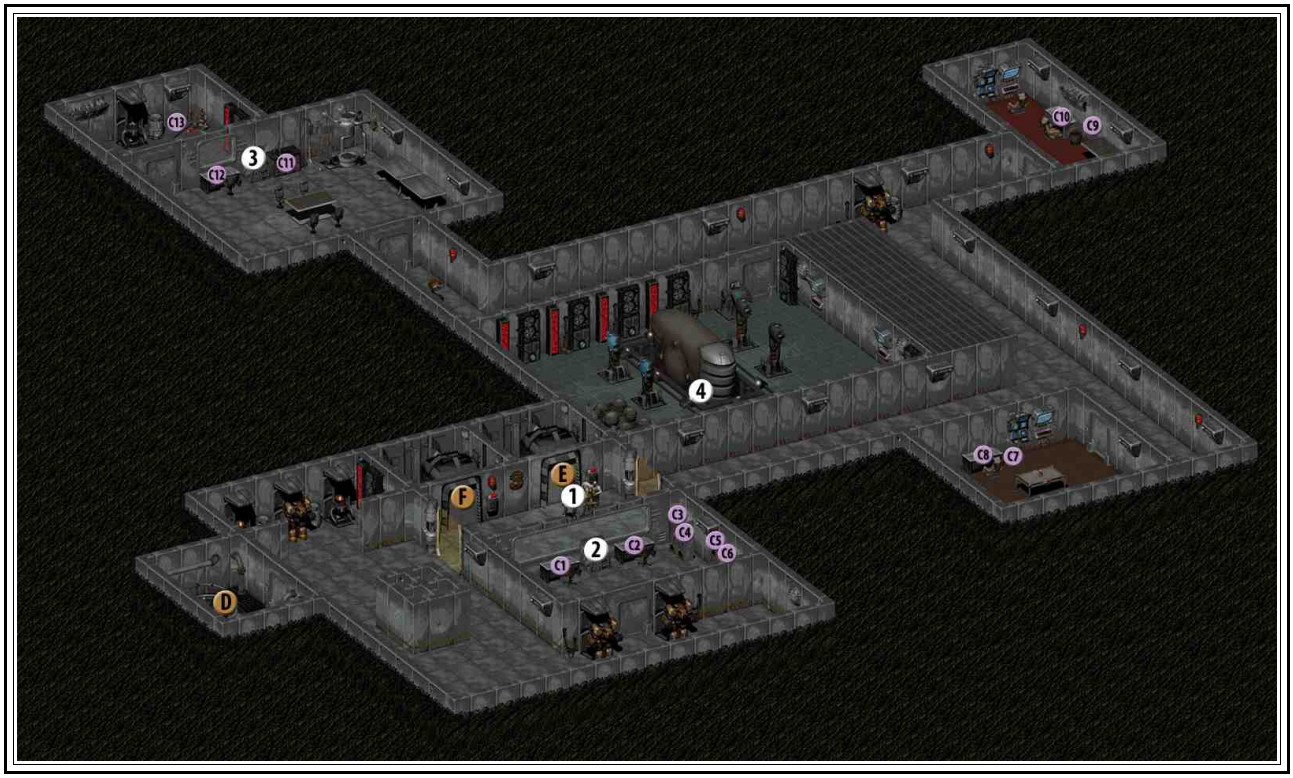
Apareces en el punto **1** cuando llegas al Almacén Militar Sierra: Bahía de Almacenaje, por el Elevador **D**. Justo al lado, verás una computadora que se encarga de las reparaciones automatizadas. Si consigues desenchufarla, obtendrás **200 XP**. Para esto necesitas **Ciencia** y sino, una PE de 7 o una SU de 8.

En el punto **2** hay **otro terminal** como el del Nivel 1, donde puedes activar o desactivar la alarma. Si la activas, puedes mirar de piratearlo para acceder al sistema de seguridad, y ganarás **500 XP**. De nuevo, accede al terminal, activa la alarma y podrás intentar desactivarla ganando otros **550 XP**. Necesitas IN 8 y Ciencia entre 80-90% para que esto funcione.

En el punto **3 otro terminal más**. Puedes desactivar con pirateo las placas de conmoción. Con esto obtienes **200 XP**. También puedes desactivar con pirateo los campos de fuerza, pero debido a que tiene un bug, no funciona. Mejor usa la opción de tantear la contraseña (aunque no obtienes XP, pero como ya lo has obtenido con el pirateo anterior, no importa). Si lees el correo, verás que se activará un virus y el terminal quedará inoperativo.

4.15.d Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico (Nivel 3)

En este tercer nivel puedes hacer lo mismo con el tema de ganar experiencia desactivando robots.



Desplazamientos

En **D** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Personal, Almacén Militar Sierra: Bahía de Almacenaje y Almacén Militar Sierra: Laborat. de Investigación Biológica.
En **E** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Bahía de Almacenaje y Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico.
En **F** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Laborat. de Investigación Biológica.

Contenedores

En **C1** hay un Escritorio:
- 40 x Células pequeñas de energía
- 1 x Pistola láser

En **C2** hay un Escritorio:
- 40 x Células pequeñas de energía
- 1 x Pistola láser

En **C3** hay una Taquilla con 1 x Rifle de asalto.
En **C4** hay una Taquilla con 1 x Rifle de asalto.
En **C5** hay una Taquilla con 1 x Rifle de asalto.
En **C6** hay una Taquilla:
- 50 x 5mm PB
- 50 x 5mm BHC

En **C7** hay una Vasija con el Holodisco de misión Sierra.

En **C8** hay un Escritorio:
- 2 x El Gran libro de la Ciencia
- 1 x Libro de primeros auxilios
- 1 x El Decano de la electrónica

En **C9** hay una Taquilla con el **Ojo de Clifton** (necesario para usar el Elevador en **F**).
En **C10** hay un Escritorio con el Holodisco de emisión.
En **C11** hay una Mesa de trabajo con 1 x El Decano de la electrónica.
En **C12** hay un Escritorio con 1 x Nuka-Cola y 1 x Fruta.
En **C13** hay tirado en el suelo 1 x Gel biomédico.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico, por el Elevador **E**.

En el punto **2** encontrarás **el terminal para desactivar las alarmas** de esta planta. En este caso, el procedimiento es diferente, ya que el terminal tiene reconocimiento facial. Cuando te pregunte quien eres, no le digas que eres Dixon, sino se activarán los robots de las plantas 1-3 y cada vez que uses la contraseña o el Ojo de Dixon en el escáner recibirás daño.

Puedes optar por decirle quién eres o bien intentar engatusarla para desactivar la alarma.

En el punto **3** hay **otra computadora**. Si tienes un Motivador de robot, un Gel biomédico y un cerebro, puedes montar un robot. Si activas el robot antes de que tenga las piezas, explotará y no podrás hacerlo.
El Gel biomédico lo puedes encontrar en este mismo nivel, en el punto **C13** (hay otro en el Nivel 1).
El Motivador de robot lo tendrás que coger de un robot de seguridad (los que tienen dos brazos colgando normalmente los tienen).
Y por último, el cerebro lo podrás conseguir en el punto **3** de Almacén Militar Sierra: Laborat. De Investigación Biológica.

Cada una de estas piezas, debes usarla en una casilla Objeto del inventario, y después marcar "USAR EN" y seleccionas el robot que está desmontado. Cuando compruebes en la computadora su estado, verás que te irá indicando lo que está hecho y lo que no.

Una vez lo tengas montado, obtienes **500 XP**. Esto debes hacerlo para la Misión: Consigue un cuerpo para la Supercomputadora.

En el punto **4** encontrarás **una Supercomputadora**. La Consola de la computadora está justo a la izquierda de la puerta.

Conéctate, y descubrirás que la Supercomputadora te estaba "esperando". Lo que quiere es que montes un "caparazón" (el robot del punto **3**) para que tenga accesibilidad y pueda moverse. También te pedirá que le traigas un cerebro. Aparte, tienes la opción de pedirle que desactive la seguridad de las plantas.

Misión: Consigue un cuerpo para la Supercomputadora

Para satisfacer las necesidades de la computadora, necesitas dos cosas, una es un cuerpo, y la otra un cerebro. La primera la puedes conseguir en el punto **3** de esta zona, mira ese apartado.

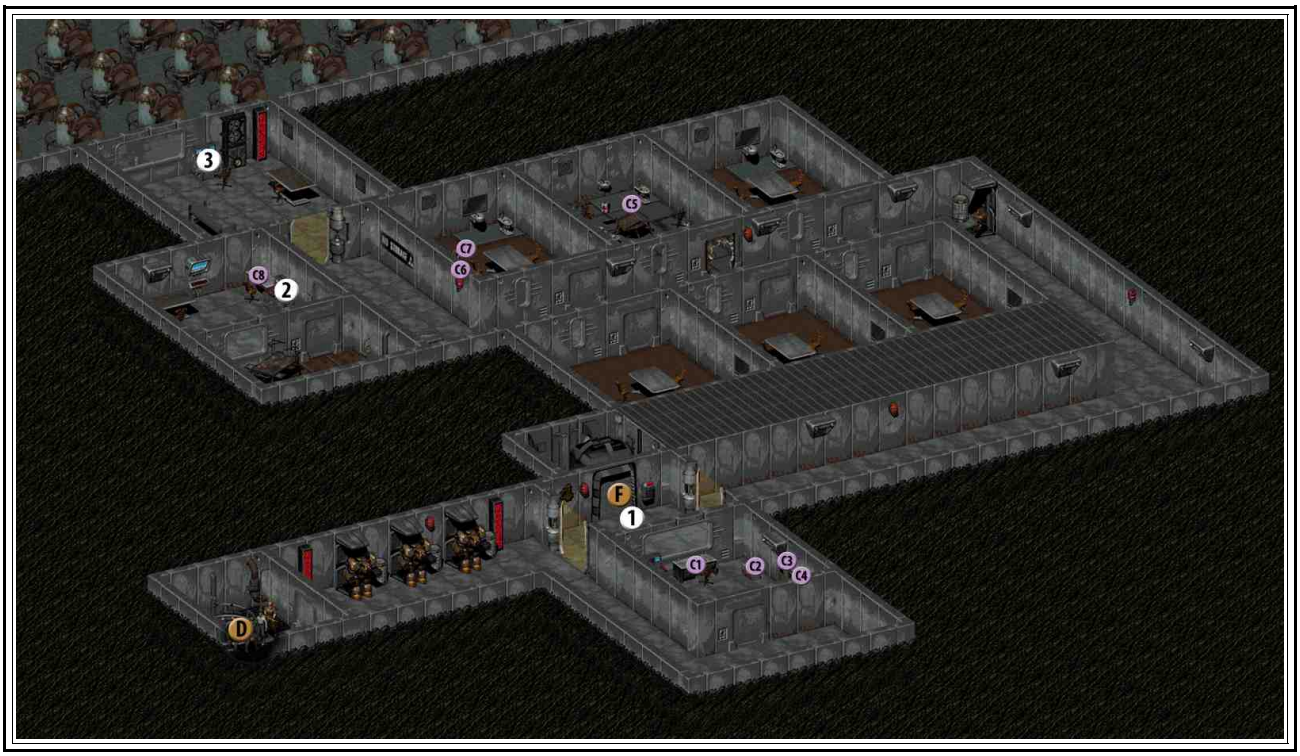
Te faltará el cerebro, que en cuanto lo tengas, la Supercomputadora te indicará que vengas a hablar con ella.

Dirígete al punto 3 de Almacén Militar Sierra: Laborat. De Investigación Biológica, allí podrás obtener un cerebro.

Una vez hayas puesto las 3 partes, tendrás la opción de añadir el Robot cibernético como uno de tus Acompañantes al grupo.

4.15.e Almacén Militar Sierra: Laborat. de Investigación Biológica (Nivel 4)

En el último nivel prácticamente no es necesario hacer nada, tan solo recoger el cerebro (si haces la misión) para la Supercomputadora y registrar la zona. La alarma estará desactivada.



Desplazamientos

En **D** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Personal, Almacén Militar Sierra: Bahía de Almacenaje y Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico.
En **F** está el Elevador a Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico.

Contenedores

En **C1** hay un Escritorio:
- 40 x Células pequeñas de energía
- 1 x Pistola láser

En **C2** hay un Baúl con 2 x Granadas de plasma y 2 x Granadas IEM.
En **C3** hay una Taquilla:
- 50 x 5mm PB
- 50 x 5mm BHC
- 1 x Fusil de asalto

En **C4** hay una Taquilla con 1 x Porra.
En **C5** encontrarás tirado en el suelo 2 x Esteroides y 2 x Psycho.
En **C6** encontrarás tirado en el suelo 1 x El Gran libro de la Ciencia.
En **C7** encontrarás unos Huesos:
- 1 x Superestimulante
- 1 x Estimulante
- 1 x Licor
- 1 x Mentats

En **C8** hay un Escritorio:
- 1 x Psycho
- 1 x Rad-X
- 3 x Mentats
- 1 x Antídoto
- 2 x Estimulante
- 1 x RadAway
- 1 x Superestimulante
- 1 x Kit de primeros auxilios
- 1 x Holodisco del experimento

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Almacén Militar Sierra: Laboratorio de Investigación Biológica, por el Elevador **F**.

En el punto **2** encontrarás **una computadora que te permite extraer órganos y extremidades** de diferentes tipos de cuerpos. Incluso puedes añadir el de Supermutante y el de Garra Mortal.
Si efectúas una extracción, por ejemplo de un Humano/Cerebro, aunque no haya cuerpo, obtienes **500 XP**.
Si hay alguien en la sala cuando haces esto, lo matarás. Como solo puedes extraer cerebros, obtendrías también su cerebro.

En el punto **3** está **el ordenador de la zona privada**. Tendrás que interactuar con él para la Misión: Consigue un cuerpo para la Supercomputadora.

Antes de retirar un cerebro, indica que quieres retirar un cadáver. Podrás retirar el cadáver del soldado Dobbs. Cuando quiera salir de la base uno de los robots acabará con él. Si miras en su inventario, encontrarás una Escopeta Red Ryder BB LE (edición limitada).

Tras esta historia del soldado, sacar un cerebro para el Supercomputador. Dependiendo de tu Ciencia, acabarás entre 1 a 4 cerebros. Desde uno de un chimpancé, un perro, uno humano o uno cibernético. Para este último necesitas 121% de Ciencia y para el Humano 90%. Graba antes y ve probando hasta conseguir uno que te guste, ya que la extracción falla debido a la computadora y una inconsistencia.

Con el cerebro en mano, vuelve con la Supercomputadora en el Almacén Militar Sierra: Laboratorio Robótico, punto **4**.

4.16. República de Nueva California (RNC)

La RNC pretende, mediante buenas maneras (más o menos) ir anexando todos los territorios en uno. La zona del Bazar es un poco más anárquica, para aquellos que no aceptan las reglas de la RNC, como esclavistas o traficantes de armas. Una vez dentro de la RNC, la ley queda impartida por los vigilantes que irás viendo por las calles. Por la noche, cierran la entrada a la RNC con un campo de fuerza; cuando tu reputación sea mayor, habla con el guardia de la puerta y abrirá el paso incluso por la noche.

4.16.a RNC: Bazar

Apareces y aparcas el coche aquí cuando llegas por primera vez a la RNC. Aquí encontrarás un bar, una tienda de armas y a unos esclavistas.

Desplazamientos

Por el punto **A** está la salida a los yermos.
En **B** está el acceso a RNC: Centro.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería:
- 1 x Contador Geiger
- 1 x El Gran libro de la Ciencia
- 1 x El decano de la electrónica

En **C2** hay una Taquilla con 4 x Granada de fragmentación.
En **C3** hay una Taquilla:
- 80 x .44 Mágnum BHC
- 1 x Desert Eagle .44

En **C4** hay una Taquilla:
- 96 x 10mm BHC
- 1 x SMG de 10mm

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a RNC: Bazar.

En el punto **2** está **Doofus**. Te dirá que te vigila el coche por 5$... aunque no sirve para nada.

En el punto **3** está el **vendedor de Pinchos de iguana**, que lleva la tienda El Hijo de Bob, por si te apetecen. :D

En el punto **4** está **Buster**, el vendedor de la tienda Emporio de Armamento Buster, y es la única tienda de RNC: Bazar. Merece la pena echar un vistazo a su mercancía. Si clickas en las Estanterías, Buster inicia el diálogo y te ofrecerá diverso material según la Estantería. Como información, averiguarás que Tandi es la Presidente de la RNC.

En el punto **5** verás **un Tablón de noticias**, que ya te indica un poco las normas que debes cumplir cuando entres dentro de la RNC.

En el punto **6** está **Mira**, la barman del Salón Rawhide. Si le preguntas sobre información, tendrás que comprarle una bebida. Si le preguntas sobre el Refugio 13, te dirá que hables con Bob el trampero, en el Rancho de Westin. Y si le preguntas sobre el GECK, te dirigirá a Dorothy, en la ciudad.

Si tu IN < 4, puedes hablar con ella y te pedirá que le hagas un trabajo. Puedes reducir la Inteligencia con drogas llevando un PJ no "tonto" para hacer igualmente la misión. En el caso que hayas acabado con Lenny (mira el punto **9**), no te dará la misión.

> ***Misión: Mira te ha pedido que te ocupes del oficial Jack***
>
> Durante la noche, dirígete al muro sureste del mapa (en el punto **1** VERDE). Verás que alguien ha puesto una cuerda para que puedas entrar a RNC: Centro. Ve allí.
>
> Al alba (hacia las 6h), dirígete a la Central de energía, el punto **4**. Verás que el oficial Jack se dirige para inmolarse con la bomba (esto lo resuelves también en los puntos **3** y **4** de RNC: Centro de otra forma).
>
> En ese momento puedes tratar con él y cargártelo. Obtienes **2000 XP**. Vuelve a hablar con Mira y obtendrás también una HK P90c.
>
> Si tu personaje tiene la IN mayor de 3, y mientras no hayas derrotado a Lenny, tienes incluso otra opción. Hacer los puntos **3** y **4** de RNC: Centro, y una vez en la cárcel, habiéndote asignado la misión Mira, acabar con él allí. No obtienes XP por eso.

En el punto **7** verás a **Rotch**, un encapuchado. Te puede añadir un "ventilador" para el coche y aumentará su velocidad por 1000$. Tarda 6 horas, y seguramente no estés aquí ese tiempo, pero si sales del mapa, haces cosas y vuelves, estate 10 minutos y ya lo tendrás.

En el punto **8** está **Vortis**. Es un esclavista y si le dices que quieres hacerle unas preguntas lo molestarás y quizás no te vuelva a hablar. Poca información te va a dar, aunque si quieres trabajo te asigna una tarea.

> ***Misión: Consíguele a Vortis el esclavista el mapa de los Rangers de la RNC***
>
> El mapa lo encontrarás donde está Elise, en el punto C**5** de RNC: Centro.
>
> Vuelve con Vortis y dale el mapa. Obtendrás 500$.

En el punto **9** estará **Merk**. Merk aparece entre las 16:00h y las 8:00h de la mañana. Si hablas con él (tendrás que pagarle 50$) y le preguntas por el G.E.C.K., te dirá que no sabe nada. Si le preguntas por el Refugio 13, te entregará un Holodisco del Refugio 13 si le pagas 1000$ y se marcará su ubicación. Si vas allí, verás que hay un puesto en construcción, pero no hay nada más. Cuando te vas, en el mapa queda indicado como "Falso Refugio 13". Sobre Westin te dirá que tuvo que acabar yendo al doctor por una infección cardíaca y sobre los Rangers no te dirá nada.

Cuando vuelvas con él y se lo comentes, te tendrás que fastidiar porque el dinero no lo devuelve (pero se lo puedes robar, claro).

Si le preguntas por trabajo, te dirá que primero ha de confiar en ti. Aquí tienes varias opciones. Una de ellas es luchar contra Lenny, el Supermutante, en el ring oculto (tienes limitadas las armas). Yo acabé con él apuntado un Gancho aturdidor a los ojos. Una vez confíe en ti, te asignará una tarea. Otra opción es hablarle de Myron si lo tienes como Acompañante. Otra opción es decirle lo malo malísimo que eres y una última opción es la Misión de matar al Hubologista.

> ***Misión: Recupera los papeles del Dr. Henry***
>
> Esta es bien sencilla. Ve al punto **C8** de RNC: Centro, coge los papeles, y tráeselos a Merk. Obtendrás **1000 XP** y 1000$. Si mataste al Dr. Henry por lo que sea, Merk te atacará, al igual que Lenny y Mira (con CA 9 puedes pagar 500$ para librarte).

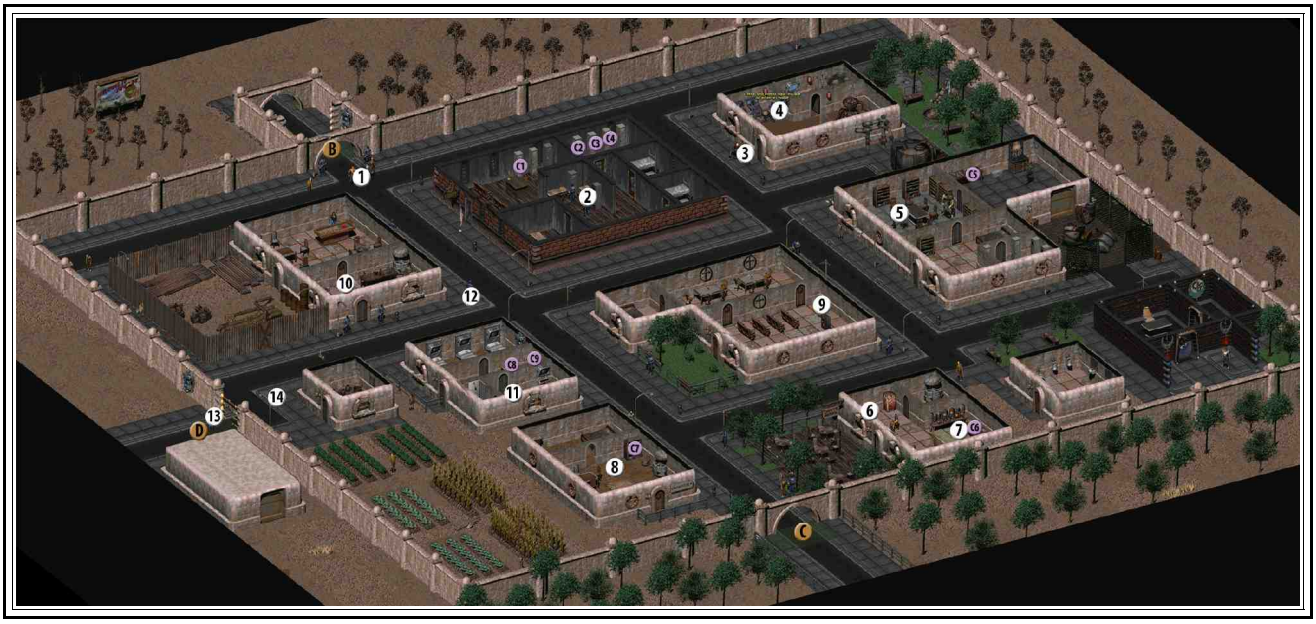
Si vuelves a hablar con él para otra tarea, te pedirá de nuevo que para confiar en ti se lo demuestres acabando con el Hubologista que hay en RNC: Centro, punto 4. Esto representaría que se debe hacer antes que la misión anterior, pero bueno, por lo visto es indiferente el orden.

> ***Misión: Mata al Hubologista de la RNC para Merk***
>
> El Hubologista está en el punto **9** de RNC: Centro. Te recomiendo antes de que acabes con él, completar las misiones del Hubologista.
>
> Para acabar con alguien sigilosamente puedes hacerlo como quizás ya hayas visto en otra misión, como la de eliminar al vicepresidente Carlson, que te la asigna Bishop en Nuevo Reno. Puedes acabar con él usando el Sigilo y con un arma silenciosa tipo cuchillo y demás, colocando una Dinamita, etc...
>
> Cuando hayas acabado con el Hubologista, obtienes **2000 XP**.

En el punto **10** verás a **Stanwell**. No aparece siempre, y se encarga de las caravanas de la RNC hacia Redding. Te dirá que el 11 de cada mes hacen el trayecto. Si ese día vas, podrás ayudarlos en las tareas con los brahmines.

4.16.b RNC: Centro

Te aconsejo que entres a esta zona desarmado, eso significa quitarte el arma de tu casilla “Objeto” y también pedirles a tus Acompañantes que guarden las armas (mediante diálogo se puede hacer). Por lo general, si intentas abrir algún contenedor, suelen avisarte una vez, a la segunda, seguramente te atacarán.



Desplazamientos

En **B** está el acceso a RNC: Bazar.
En **C** está el acceso a RNC: Plaza del Consejo.
En **D** está el acceso a RNC: Rancho de Westin.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Lanza afilada
- 1 x Revólver Mágnum .44
- 1 x Cuchillo
- 1 x Armadura de metal

En **C2** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 40 x Células pequeñas de energía
- 3 x Granada de fragmentación
- 1 x Granada de plasma
- 1 x Granada IEM
- 1 x Nudilleras
- 48 x 10mm PB
- 1 x Desert Eagle .44
- 1 x Almádena

En **C3** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 100 x Dinero
- 4 x Cuchillo arrojadizo
- 60 x 14mm PB
- 50 x 5mm PB
- 50 x 5mm BHC
- 100 x .223 CM
- 40 x .44 Mágnum BHC
- 48 x 10mm PB
- 2 x Granadas fragmentación
- 1 x Lanza

En **C4** hay una Taquilla (se necesita **Ganzúa**):
- 2 x Fruta
- 1 x Chaqueta de cuero
- 1 x Set de herramientas
- 1 x Contador Geiger
- 1 x Antídoto
- 1 x Mentats
- 1 x SMG de 10mm
- 1 x Porra

En **C5** hay una Mesa que contiene el **Mapa de los Rangers**.

En **C6** hay una Mesa:
- 1 x Cuerda
- 4 x Licor
- 4 x Cerveza
- 1 x Pincho de iguana
- 1 x Rad-X
- 1 x Pincho de iguana
- 2 x Fruta
- 1 x Mentats
- 1 x Antídoto
- 10 x Dinero

En **C7** hay una Estantería:
- 3 x Kit de primeros auxilios
- 1 x Libro de primeros auxilios
- 1 x Superestimulante
- 2 x Antídoto
- 1 x Píldoras para el corazón
- 1 x Veneno

En **C8** hay un Escritorio con unos **Documentos de doctor**.

En **C9** hay una Estantería:
- 1 x Jeringuilla vacío
- 1 x Maletín
- 1 x Kit de primeros auxilios

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a RNC: Centro.

En el punto **2** está **el ayudante Karl**. Te informará básicamente de la RNC y algunos otros aspectos como Westin y que el doctor le está suministrando algo, que Tandi busca guardias para la Asociación de Ganaderos y poco más.

En el punto **3** está **Dorothy**, y verás que tiene a un robot de mantenimiento a su lado, Toto. Verás nada más llegar que se abrirá el diálogo y te dirá que Jack está intentando poner una bomba en la central eléctrica de la ciudad. Si la ayudas, entrarás directamente dentro de su edificio y te encontrarás con Jack (punto **4**). Si no la ayudas, al cabo del rato, estando por la ciudad, oirás una explosión.

En el punto **4** estará **Jack**. Habla con él e intenta calmarlo y que deje correr lo de la bomba. Si consigues que deje correr lo de la bomba, Obtendrás **6000 XP**. La secuencia correcta para los diálogos son: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1 y 2. Después vuelve a hablar con Dorothy, que habrá entrado dentro de la central y obtendrás **3000 XP**, un Gran libro de la ciencia, un Manual del explorador, un Libro de primeros auxilios y un libro El Decano de la electrónica. Hay otras opciones para finalizar esto, como dejar que Jack explote, y reparar los ordenadores, atacarlo directamente (pero el resto de la ciudad te atacará), etc... Si dejas que destruya los ordenadores de la Central eléctrica, el campo energético que lleva al Rancho de Westin se desactivará y podrás pasar, pero los guardias te atacarán.

En el punto **5** está **Elise**, con Gond, un supermutante. Te contará que forman parte de un grupo llamado los Rangers de la RNC. Si estás contra los esclavistas, puedes unirte a ellos, y te asignará una tarea. También debes venir aquí, al punto **C5**, para avanzar en la Misión: Consíguele a Vortis el esclavista el mapa de los Rangers de la RNC.

Misión: Los Rangers te han pedido que liberes a los esclavos del redil de esclavos

Para avanzar en esta misión deberás ir a RNC: Bazar, punto **8**, y liberar a los esclavos de las celdas. Evidentemente Vortis y los suyo te atacarán (puedes mirar de completar su misión primero, aprovechando que el mapa que te pide Vortis se encuentra en C5 de esta zona).

Una vez hayas liberado los esclavos, vuelve a hablar con Elise, y obtendrás **3000 XP** además de haberte convertido en Ranger, entregándote una Insignia de Ranger.

En el punto **6** está **Hoss**, el cual, nada más entrar en el bar, buscará bronca contigo (ten en cuenta que es el hijo de Tandi). Te recomiendo dejar a tus Acompañantes afuera del bar, sino, entrarán y sacarán sus armas con el problema añadido de que los guardias te atacarán. Puedes vencerle hasta que le quede poca vida (sin matarlo) y dejará de luchar más. Dusty, en el punto **7**, te invitará a un trago (una Cerveza) cuando hables con él si lo consigues.

En el punto **7** está **Dusty**, el dueño de la Cantina de Dusty. Aparte del trato con Hoss, en el punto **6**, también te informará que Tandi, la Presidente de la RNC, está buscando a un Especialista.

En el punto **8** está el **Doctor Jubilee**. Si le preguntas sobre el Refugio 13, te dirá que ha oído hablar de él a un tipo de las afueras del Rancho de Westin llamado Cecina. Lo encontrarás en el punto **2** de RNC: Rancho de Westin.

Si estás haciendo la Misión: Asesina a Westin en RNC: que parezca un accidente, para Bishop, en Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark, dile que te preocupa el estado del Sr. Westin porque te debe dinero. Te comentará que Westin tiene su propio sistema para curarse, pero Jubilee te dirá que mientras solo le haga caso a él, no habrán problemas.

En el punto **9** hay **una Hubologista**. Si hablas con ella y le dices "Si" la primera vez que hablas con ella, y sigues el diálogo por la opción "Trascendencia", o el diálogo del "aura", (necesitas **Conversación** al 65% y para la segunda opción, además IN a 8) te asignará una tarea. También deberás venir aquí para avanzar en la Misión: Mata al Hubologista de la RNC para Merk.

Si también aceptas que te haga el escaneo, es posible que ganes SU +2 o bien que pierdas SU -1. Graba antes de hacerte el escaneo.

Misión: Entrega el informe de campo de los Hubologistas a AHS-9 en San Francisco
Esta tarea es sencilla, debes entregar la Carta de la Primera Iluminada, que te da la Hubologista a AHS-9, punto **5**, en San Francisco: Base Hubologista. Obtienes **500 XP**.

En el punto **10** está **Duppo**. Al igual que Buster, a nivel de negocios, si clickas sobre las mesas, podrás comprarle a Duppo diferente tipo de material. A nivel de trabajo, si le dices que disparas bastante bien las armas, te dará una tarea.

Misión: Completa el viaje de los brahmines
Para llevar a cabo esta misión, debes ir a la entrada del Rancho de Westin, en RNC: Centro, y hacia las 8:00h de la mañana encontrarás el ganado. En el punto **14** verás a un tipo. Habla con él y dile que vienes por el tema del ganado. Esta misión tiene unos cuantos bugs. Normalmente tendrás entre 1 y 4 encuentros aleatorios de camino a Redding. Lo mejor es que una vez acabes un encuentro, continúes el camino (accediendo a la zona para ir al mapa) hasta llegar a Redding. Una vez llegas, obtendrás una recompensa monetaria dependiendo de la cantidad de Brahmines que queden. Si llegas con todos los Brahmines, obtienes 0$ para 0 Brahmines, 1000$ para 1-3, 2000$ entre 4 y 5 y 3000$ entre 6 y 10.

Según el nivel de **Trueque** que tengas, si le dices que quieres ganarte unos pavos rápido, por cierta cantidad te dará la contraseña para entrar en la zona de la ruleta.

En el punto **11** está el **Doctor Henry**. Habla con él y averiguarás que está experimentando con un suero para curar a los Supermutantes. Si decides ayudarle, te asignará una tarea.

Misión: Prueba el suero mutagénico en un supermutante. Busca en Broken Hills
Tras asignarte esta misión, desplázate a Broken Hills. La cuestión es probar el suero a alguno de los mutantes de la zona sin correr riesgos. Yo lo hice con el Supermutante que hay en Broken Hills: Zona residencial, en la cuarta casa, contando desde la izquierda. Verás que se crea un estropicio porque el suero no es demasiado eficaz. Vuelve con el Dr. Henry y coméntale lo sucedido. Te hará entrega del Cyberperro y lo podrás tener como Acompañante. **NOTA**: Es posible volver a repetir esta misión debido a un bug si le preguntas al Dr. Henry sobre los experimentos genéticos.

En el punto **12** está el **Sheriff Dumont**. Puedes preguntarle sobre el G.E.C.K. o el Refugio 13 pero te dirigirá directamente a Tandi y te explicará el problema que tienen con unos okupas en el Refugio 15. Si has ayudado con el tema de Jack, en el punto **4**, podrás averiguar también que Westin está buscando gente para un trabajo, y eso te permitirá entrar a RNC: Rancho de Westin.

En el punto **13** está **el guardia que protege la entrada del Rancho de Westin**, eso sin contar el campo de energía que hay que te impide pasar. Para poder acceder a la zona, tienes varias formas, por ejemplo, haberte enterado que Westin busca gente para un trabajo, o directamente aceptando la misión de Duppo. Después habla con este guardia diciéndole que has oído que el Sr. Westin está buscando gente para un trabajo y te bajará la barrera para poder pasar. Hay otras opciones para bajar la barrera, aunque son algo más conflictivas, entre ellas, apagar el generador eléctrico de la ciudad (donde Jack, en el punto 4).

En el punto **14** estará **Hal**, a las 8:00h de la mañana y durante 6 horas en el caso que aceptes la Misión: Completa el viaje de los brahmines de Duppo.

4.16.c RNC: Plaza del Consejo

En esta zona encontrarás el Salón del Congreso y la mansión de Carlson, el vicepresidente de la RNC. Los contenedores de esta zona están vacíos.

Desplazamientos

En **C** está el acceso a RNC: Centro.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a RNC: Plaza del Consejo.

En el punto **2** está **Fergus**, habla con él sobre los temas que creas, no obtendrás prácticamente nada de información. Cuando le dices que vienes a ver a la Presidente Tandi, si has averiguado (hablando con el Sheriff por ejemplo o con Dusty en la Cantina) que está buscando un Especialista, te dejará pasar, para hablar con Gunther.

En el punto **3** está **Gunther**. Habla con él sobre el G.E.C.K. o sobre el Refugio 13 y te dará largas. Dile que vienes por lo del trabajo de la Presidente Tandi.

En el punto **4** está la **Presidente Tandi**. Habla con ella sobre el trabajo y te contará que necesitan ciertas piezas de computadora de su antigua base, el Refugio 15, pero hay unos ocupantes ilegales que no dejan entrar a nadie. Te asignará una misión.

Misión: Recupera las piezas/Consigue acceso al Refugio 15

Para avanzar en esta misión nos tendremos que dirigir al Refugio 15 primero, cuyo lugar te habrá marcado Tandi si no lo tenías de antes.

Las piezas en cuestión se encuentran en el Refugio 15: Nivel 3, punto **C1**. Aunque si te vas a enfrentar a Darion, no las vas a necesitar.

Finalmente vuelve con Tandi y dile que has conseguido acceso al Refugio 15 y que también tienes las piezas (si las cogiste). Posteriormente puedes hablar con Gunther, en el punto **3**, para la recompensa. Obtienes **2000 XP** y 3000$ por terminar esta misión.

Después de hablar con ella, podrás preguntarle algunas cosas. Te hablará del Refugio 15, en el que se encuentran unos okupas viviendo en un asentamiento llamado "Ocupación". Puedes preguntarle porque no han hecho un trato con ellos, y te dirá que cada persona que envían desaparece, pero capturaron a uno y está encerrado en la prisión.

Si vienes de Nuevo Reno y ya has hablado con los Bishop, también tendrás opción de averiguar que la RNC está mirando de llegar a un acuerdo con Nuevo Reno.

Si le preguntas si la RNC es lo que fue anteriormente Arenas Sombrías (*Fallout*) y le pides que te cuente la historia, te dará un holodisco con dicha información. También puedes preguntarle por su historia y la relación con el Morador del Refugio.

Deberás venir a hablar con ella también para la Misión: Completa el acuerdo con la RNC y para la Misión: Dale el holodisco del espía a las autoridades de la RNC.

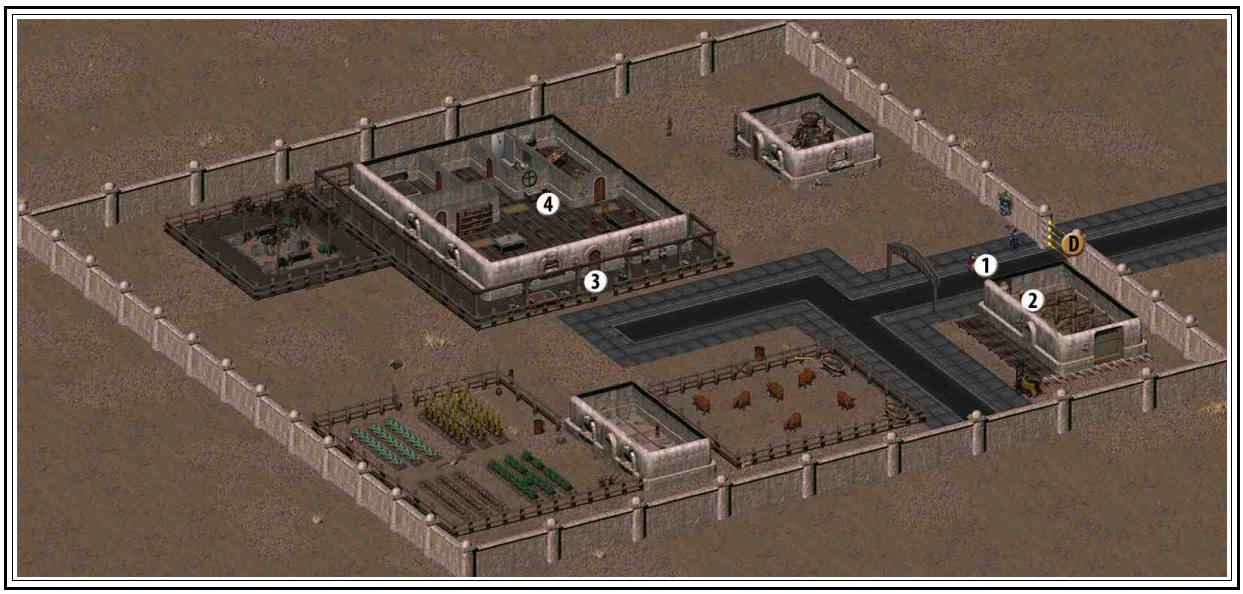
En el punto **5** encontrarás a **Carlson**. Carlson es el vicepresidente de la RNC (puede que lo veas por otras estancias de la casa). Verás que para entrar en su mansión, deberás pasar por el campo de energía. Tienes varias opciones para hacer esto:

- Robarle el Pase presidencial a Gunther, en el punto **3** de esta zona.
- Hablar con Merk sobre Carlson. Si le pagas 50$ te dirá que está buscando un guardaespaldas. Una vez sepas éso, habla con el guardia de la entrada de la mansión y te dejará pasar.
  Para que esta opción sea viable, debes haber finalizado la Misión: Mata al Hubologista de la RNC para Merk.
- La tercera es usar **Reparar** en el emisor del campo de energía, pero una vez entres sin permiso los guardias te atacarán.

Deberás venir aquí para la Misión: Mata a Carlson en la RNC.

4.16.d RNC: Rancho de Westin

En esta zona verás cuatro edificios. El más grande es la finca de Westin. Otra zona con más contenedores vacíos.



Desplazamientos

Por el punto **A** está la salida a los yermos.
En **D** está el acceso a RNC: Centro.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a RNC: Rancho de Westin.

En el punto **2** está **Cecina Bob** (o Bob el Trampero). Habla con él e invítale a un trago de Cerveza si llevas y te hablará de su gran golpe. Te explicará que deambulando por el desierto con su robot Bessie, una vez lo atacaron unas Garras Mortales y se refugió en una cueva. Allí encontró una enorme puerta con un 13 escrito (se refiere al Refugio 13, claro), e incluso acabó trazando un mapa antes de llegar a Arenas Sombrías. Pero resulta ser que el Dr. Jubilee se lo robó.

Si hablas con el **Dr. Jubilee** en el punto **8** de RNC: Centro sobre el cuadro te dirá que es un "Elvis de terciopelo" y que si lo quieres vale 10000$. Si decides comprarlo, y miras el cuadro en el inventario, conseguirás la ubicación del Refugio 13 (puedes robarle de nuevo el dinero para recuperar la pérdida).

En el punto **3** verás a **Felix**, el capataz del Rancho de Westin. Si has hablado con el Sheriff Dumont y te ha indicado que Westin está ofreciendo trabajo, puedes hablar con él y te dejará entrar. En el caso que le digas que vienes de parte de Bishop, está claro que entrará en modo combate.

En el punto **4** verás al **Roger Westin**. Habla con él y tendrás varias opciones. Primero puedes decirle que te envía Bishop, para acabar con él, Misión: Asesina a Westin en RNC: que parezca un accidente. En este caso, Westin te hará una contraoferta para que acabes tú con Bishop.

Misión: Elimina al Sr. Bishop

Pues bien sencilla es. Hay que ir a Nuevo Reno: 3a Planta del Club Shark y acabar con Bishop (hay varios métodos para llevar ésto a cabo). De hecho, hay 2 personas que quieren eso, Westin y la mujer de Bishop.

Una vez lo hayas hecho, consigues el dinero, la tarifa sería el 50% más de lo que pagaba Bishop, pero no consigues XP.

Mi recomendación, es seguir por la línea de Bishop (y acabar con Westin, más que nada por la experiencia), pero primero es mejor hacer las misiones de Westin.

Esta misión es homónima a la Misión: Eliminar a Bishop, que te la asigna la Sra. Bishop, en el punto **2** de Nuevo Reno: 2a Planta del Club Shark.

Si le preguntas por trabajo, que te lo habrá comentado el Sheriff Dumont, o bien por el paradero del Refugio 13, te pedirá que le hagas un favor, e investigues que les pasa a sus brahmines por la noche en los pastos.

Misión: Detén los ataques contra los Brahmines

Una vez te asigna Bishop la misión, habla con Félix. Dile que vienes por el problema de los Brahmines y aparecerás en las Tierras de pastoreo.

Una vez allí, espera a que se haga de noche. Aparecerán unas Garras Mortales, verás que hablarán e inmediatamente se irán.

Vuelve con Westin e infórmale de lo ocurrido. Obtienes **1000 XP**.

También deberás venir a hablar con Westin por la Misión: Entrégale el Holodisco de Lynette a Westin en la RNC. A su vez, Westin te pedirá que le lleves su Holodisco.

Misión: Entrégale a Lynette el Holodisco de Westin en Ciudad Refugio

De nuevo, vuelve con Lynette, en el punto **4** de Ciudad Refugio: Área del Consejo.

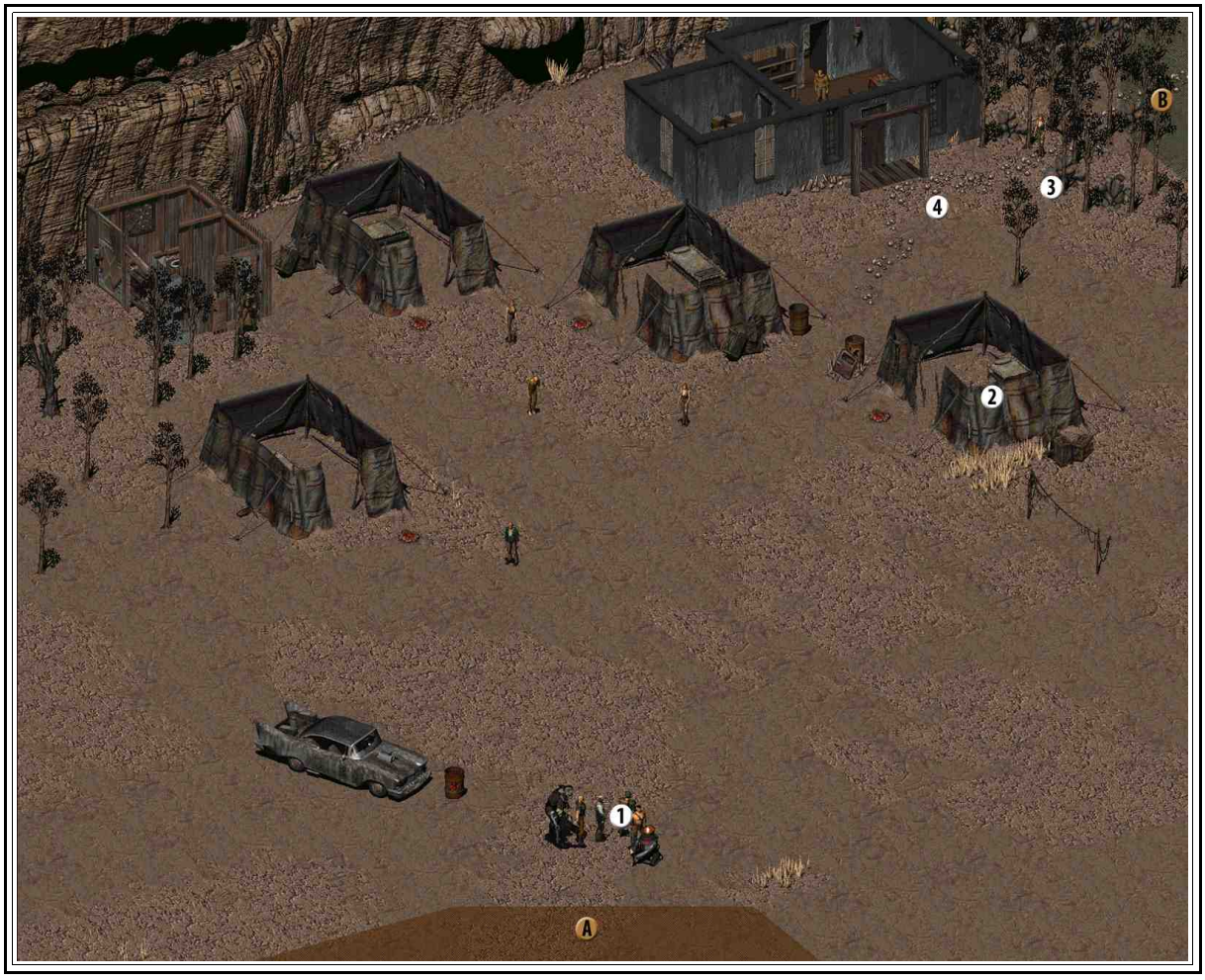
Entrégale el Holodisco de Westin y obtendrás **1500 XP**. Además, ve a hablar con Randal, en el punto **8** de Ciudad Refugio: Centro y te entregará una H&K G11 y 2 x Granadas de fragmentación.

4.17. Refugio 15

Esta zona es donde se encuentra el asentamiento “Ocupación”, en el que están los okupas, diferentes personas que abandonaron sus hogares y se refugiaron aquí.

4.17.a Refugio 15: Okupas

Verás que hay algunas tiendas de campaña y un edificio aunque no hay nada en los Contenedores. También observarás que la gente es bastante reservada.



Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a Refugio 15: Entrada Este.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 15: Okupas por primera vez.

En el punto **2** está **Rebecca**. Si hablas con ella, te contará un poco la historia de Ocupación, que quien manda en el asentamiento es Zeke, y está en la casa al noreste y que un tal Darion, es el que se encarga de traerles los suministros. Si le preguntas por el problema que tiene, averiguarás que su hija Chrissy ha desaparecido y te pedirá que la encuentres. Te dirá que cree que los esclavistas la atraparon,

> ***Misión: Rescata a Chrissy***
>
> Nada más termines de hablar con ella, indicará que alguien estaba escuchando y que se dirigía al noreste. Vamos hacia allí. Habla con Dalia, en el punto **3**, y accede a Refugio 15: Entrada Este.
>
> Esta misión la puedes hacer de varias formas, pacíficamente (sigue el diálogo de que uno de los dos morirá), de forma agresiva (acaba con Phil y con Karl) y con sigilo (ver por la entrada al norte de la caseta, entra, y Chrissy está en la habitación justo de la izquierda).
>
> Una vez con Chrissy, vuelve con Rebecca y obtendrás **2500 XP**. Rebecca también te hará la presentación de Zeke, en el punto 4, que podrá asignarte alguna misión más.

En el punto **3** está **Dalia**. Si intentas pasar a Refugio 15: Entrada Este, verás que no puedes porque Dalia te impide el paso por el sendero. Si has aceptado la misión de Rebecca, tendrás un motivo para que te deje pasar.

En el punto **4** está **Zeke**. Te dirá que está trabajando para Darion, pero no sabía a qué se dedicaba. Si le preguntas si hay algo cerca del Refugio 15, te dirá que está la RNC y puedes ofrecerte a ayudarlo en hacer un trato con la RNC a cambio de ayuda.

> ***Misión: Completa el acuerdo con la RNC***
>
> Esta misión es posible que la hagas automáticamente (e indirectamente) si finalizas la Misión: Recupera las piezas/Consigue acceso al Refugio 15, y hablas con Tandi, en el punto **4** de RNC: Plaza del Consejo sobre este asunto. Si también hiciste la Misión: Mata a Darion, habla con Gunther, en el punto **3** de RNC: Plaza del Consejo y obtendrás 3**000 XP** y además 3000$ (puede variar según las estadísticas).
>
> No obtendrás XP, y verás (si vuelves a venir al Refugio 15), que la zona habrá cambiado. Además, la puerta que no se pude abrir de la caseta donde está Zeke, ahora sí se podrá.

Además de estar a favor del acuerdo con la RNC, te pedirá, tras haber completado la Misión: Rescata a Chrissy, que acabes con Darion, ya que lo que hacen no es correcto y ellos no pueden hacerlo porque tienen armas (y los Okupas no). También te dirá que eso ayudaría con el tema del acuerdo de la RNC.

> ***Misión: Mata a Darion***
>
> Darion se encuentra en el punto **4** de Refugio 15: Nivel 3. Primero es necesario que accedas al interior del Refugio 15. Si hablas con Zeke del Refugio, te acabará dando una Tarjeta del Refugio 15. Lo siguiente es ir a Refugio 15: Entrada Este, usa la tarjeta en la puerta del punto **C**, y podrás entrar. Una vez Darion muerto, habla con Zeke, y te dirá que el trato con la RNC se puede cerrar.

4.17.b Refugio 15: Entrada Este

En esta zona encontrarás una caseta y si observas también se vislumbra una entrada medio tapada por plantas (aunque inicialmente está cerrada).

Desplazamientos
En **B** está el acceso a Refugio 15: Okupas. En **C** está la entrada al Refugio 15: Nivel 1.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 15: Entrada Este. En el punto **2** está **Phil**. Deberás venir aquí por la Misión: Rescata a Chrissy. En el punto **3** está **Chrissy**. Habla con ella para decirle que vienes de parte de su madre y te acompañará de regreso en la Misión: Rescata a Chrissy. También te pondrá al corriente de lo que sucede en el Refugio 15, y te contará que está siendo usado por una banda de saqueadores llamados los Khans, cuyo líder es Darion y encerró a Chrissy por lo que sabía. Después verás que sale corriendo para volver con Rebecca.

4.17.c Refugio 15: Nivel 1

Este es el primer nivel del interior del Refugio 15. Ya verás nada más llegar que hay unos cuantos saqueadores... Khans. Puedes ir directamente a los subniveles sin tener que luchar, hasta donde se encuentra Darion. Eso lo dejo a tu elección. El médico del punto 3 de este nivel, por ejemplo, si has atacado a alguien, no hablará contigo. Poca cosa más se puede hacer en el Nivel 1, ya que tampoco hay contenedores. Te recomiendo que empieces los combates en los niveles inferiores o una vez hayas reparado el generador de energía del Refugio 15.

Desplazamientos

En **C** está el acceso a Refugio 15: Entrada Este.
En **D** hay unas Escaleras de subida a Refugio 15: Okupas.
En **E** está el ascensor a Refugio 15: Nivel 2 y Refugio 15: Nivel 3.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 15: Nivel 1.

En el punto **2** hay **una mujer de los Khans**. Si te para o hablas con ella, dile que eres Pat, y te dejará pasar.

En el punto **3** está **el doctor**. Si hablas con él y estás herido te curará, siempre y cuando no hayas atacado a ninguno de los Khans.

4.17.d Refugio 15: Nivel 2

Este es el segundo nivel del Refugio 15. Lo primero interesante que puedes hacer es reparar el Generador eléctrico en el punto 2.

Desplazamientos

En **E** está el ascensor a Refugio 15: Nivel 1 y Refugio 15: Nivel 3.

Contenedores

En **C1** hay un Escritorio:
- 1 x Pistola .223
- 100 x .223 CM
- 1 x Revista “La Garra de la Gata”
- 1 x Ganzúas
- 1 x Manual del Explorador

En **C2** hay una Taquilla:
- 4 x Estimulante

En **C3** hay un Baúl:
- 30 x 14mm PB
- 1 x Pistola de 14mm
- 1 x Armadura de combate

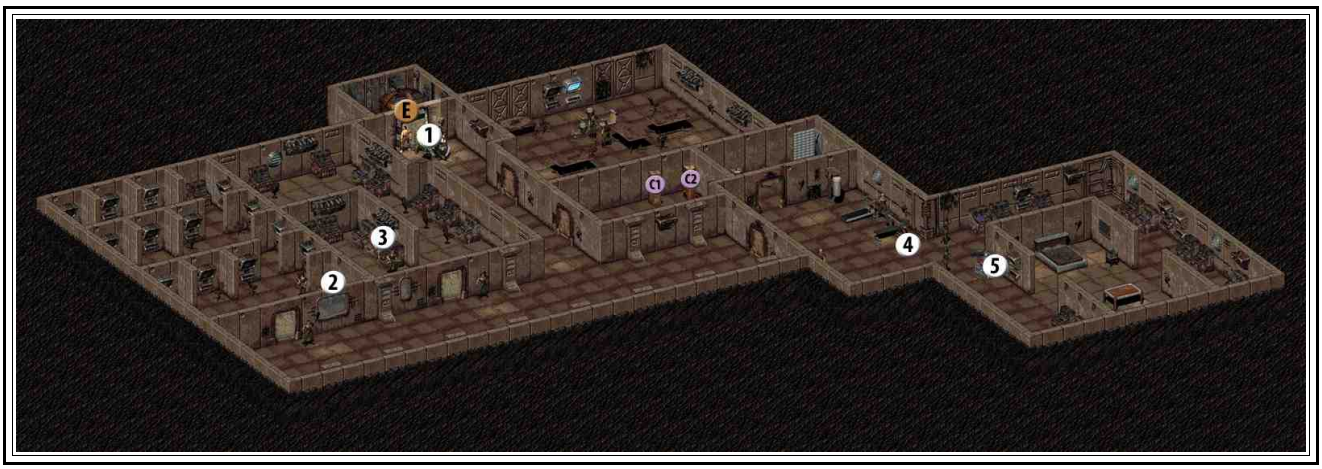
Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 15: Nivel 2.

En el punto **2** está **el Generador eléctrico**. Usa primero **Ciencia** y después **Reparar** en él. Obtendrás **3000 XP** por ésto (además vuelve la luz :P). También se restaura un campo de energía del Nivel 1.

4.17.e Refugio 15: Nivel 3

En el tercer nivel del Refugio 15 hay varias computadoras que puedes usar. También encontrarás a Darion en este nivel.



Desplazamientos

En **E** está el ascensor a Refugio 15: Nivel 1 y Refugio 15: Nivel 2.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:

- 1 x Superestimulante
- **Piezas de computadora del Refugio 15**

En **C2** hay una Taquilla:

- 72 x 10mm BHC
- 1 x SMG de 10mm

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 15: Nivel 3.

En el punto **2** hay **una computadora**. Esta computadora en concreto te marcará en el mapa del mundo la ubicación del Refugio 13. Esta es una de las opciones para avanzar en la Misión: Consigue el G.E.C.K. Aparte de esto, nada más.

En el punto **3** hay **otra computadora**. En este caso, este terminal sirve para apagar los campos de fuerza del Refugio 15. Hazlo, porque después entrarás en combate y es un engorro tener por medio estos campos de fuerza.

En la Taquilla **C1**, encontrarás las Piezas de computadora del Refugio 15, para la Misión: Recupera las piezas/Consigue acceso al Refugio 15, aunque como vas a entablar combate con Darion, no es necesario.

En el punto **4** está **Darion**. Poco va a decirte, y directamente pasáis a combatir. Necesitas venir aquí para avanzar en la Misión: Mata a Darion.

En el punto **5** hay **la computadora de Darion**. Si accedes al terminar obtendrás información sobre un espía en la RNC y se añadirá a tu inventario el **Holodisco del espía en la RNC**. También se añadirá una misión en el historial de misiones.

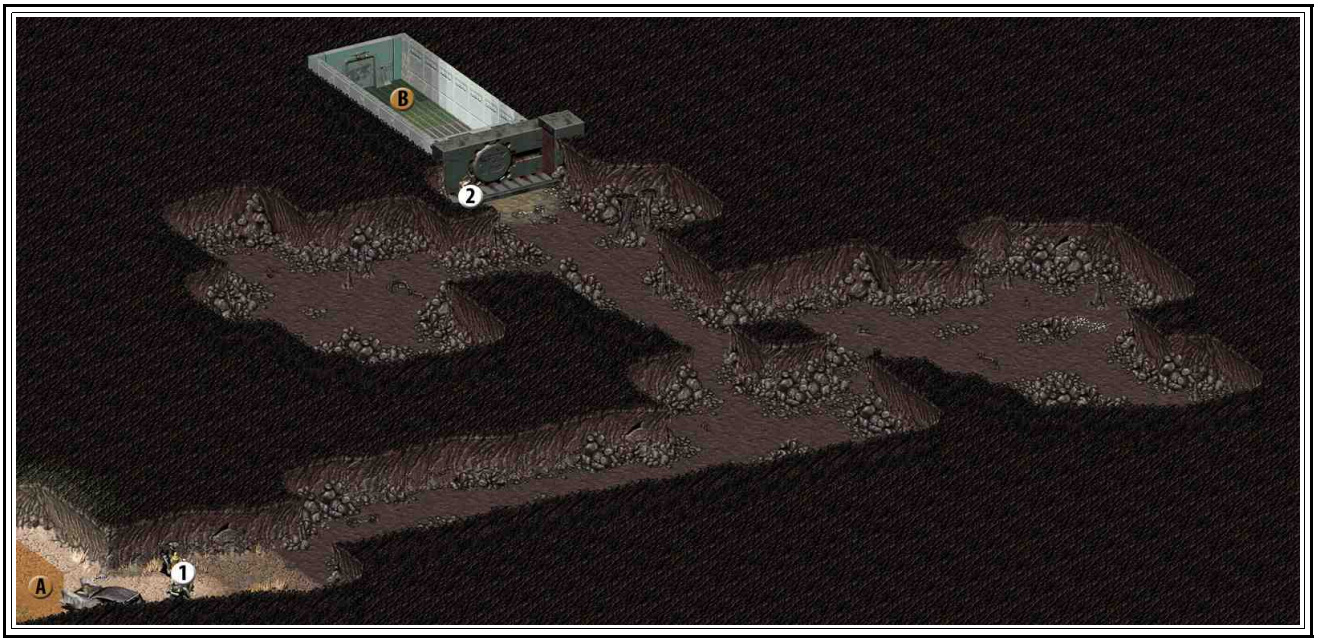
Misión: Dale el holodisco del espía a las autoridades de la RNC
El holodisco que consigues leyendo el terminal, deberás entregárselo a Tandi, en el punto **4** de RNC: Plaza del Consejo. Te dirá que se lo comentes a Gunther, en el punto **3** del mismo lugar. Cuéntale a Gunther lo que has averiguado del espía. Ganarás **4000 XP** además de 4000$.

4.18. Refugio 13

Por fin llegas al tan codiciado Refugio 13, donde todas las esperanzas de Arroyo las han depositado en ti y en la búsqueda del G.E.C.K. Vamos a buscarlo.

4.18.a Refugio 13: Caverna

Esta es la gran caverna de entrada al Refugio 13. Aquí no es necesario hacer nada, tan solo abrir la enorme puerta del Refugio 13, en el punto **2**. Tampoco hay contenedores.



Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a Refugio 13: Nivel 1.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 13 por primera vez. En el punto **2** está **el dispositivo para abrir la puerta giratoria del Refugio 13**. Tan solo tienes que pulsar con el ratón para que se abra.

4.18.b Refugio 13: Nivel 1

Cuando consigues entrar en el primer nivel, verás que obtienes directamente **2000 XP** por haber encontrado el Refugio 13. Curiosamente, en este Refugio encontrarás una serie de Garras Mortales, parlantes, aunque puedes también avanzar por la zona abriéndote paso a tiros, pero te perderás alguna misión. No hay contenedores.

Desplazamientos

En **B** está el acceso a Refugio 13: Caverna.
En **C** está el ascensor para acceder a Refugio 13: Nivel 2 y Refugio 13: Nivel 3.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 13: Nivel 1.

En el punto **2** está **Gruthar**, el líder de las Garras mortales del Refugio 13. Cuando le preguntes como es que pueden hablar, te remitirá directamente a Goris, y se asignará la siguiente tarea a tu historial de misiones.

> ***Misión: Habla con Goris***
>
> Goris se encuentra en Refugio 13: Nivel 3, en el punto **3**. Dirígete allí y habla con él.
>
> No obtendrás XP al finalizar esta misión (solo hablar con él ya finaliza la misión).

También puedes preguntarle a Gruthar sobre los ataques de las Garras mortales a los brahmines, el ganado de los humanos. Te explicará que están teniendo un problema de suministros con el computador central. Puedes ofrecerte a ayudarlos, y te asignará una segunda tarea. También te la asigna si le preguntas por el GECK, lo cuál no sabe que es, pero te dejará mirar en el Refugio 13 si le ayudar con la computadora.

Misión: Repara la computadora del Refugio 13

Para avanzar en esta misión, dirígete al Refugio 13: Nivel 3, en el punto **7** y verás la computadora en la sala del Supervisor del Refugio. También estará Jim merodeando por ahí.

Si interactúas con la computadora, ya verás que solo reconoce comandos de voz, y si miras en su interior, te indicará el panel que necesitas cambiar el módulo de voz.

Utiliza el módulo de voz que encontraste en Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2, punto **C4** o en Nuevo Reno: Zona Oeste, punto **3**, donde Eldridge. Ponla en una casilla Objeto del inventario, y USA el módulo en la computadora. Espero que lo lleves, sino deberás volver a por él.

Una vez hecho, habla con Gruthar. Obtendrás **5000 XP** por reparar la computadora. Si no has cogido el G.E.C.K. de la Taquilla **C3**, en Refugio 13: Nivel 3, pídeselo a Gruthar y te lo dará él (podrás avanzar en la Misión: Consigue el G.E.C.K.).

En el punto **3** está **Joseph**, el herborista. Te explicará su teoría sobre porqué hablan las Garras mortales y su historia si hablas con él.

En el punto **4** está **Thearn** que se encarga de vigilar la entrada a la "manada" (el ascensor, vaya).

4.18.c Refugio 13: Nivel 2

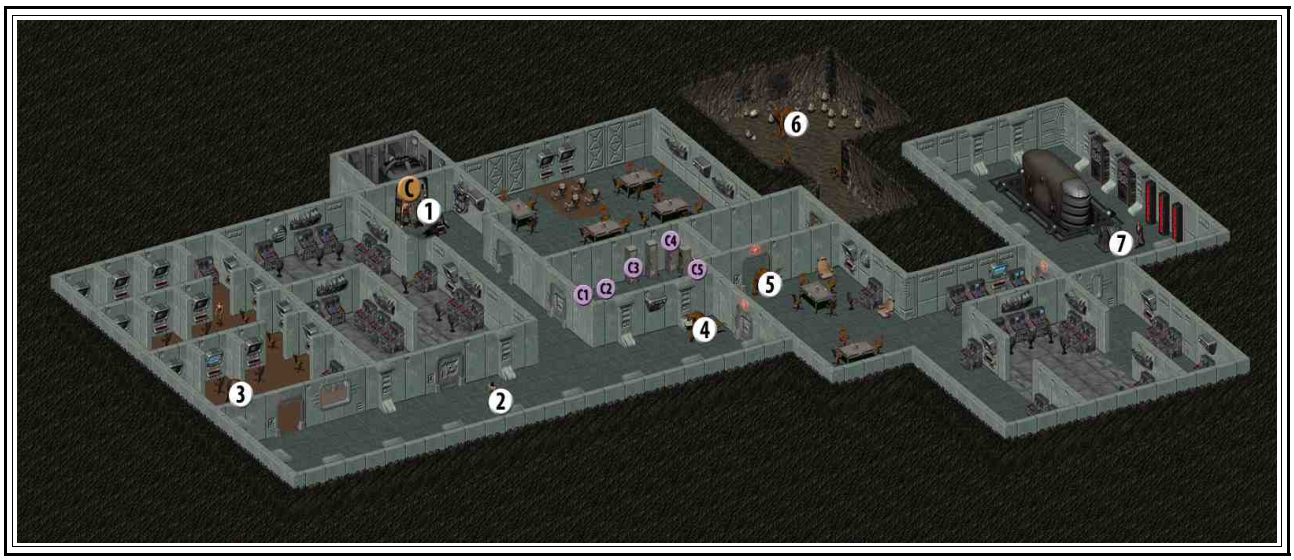
Como es habitual en los Refugios, el nivel 2 es la zona residencial. Aparte de encontrarte algunos personajes que te contarán sus historias, poco más se puede decir. Tampoco hay contenedores.

Desplazamientos
En **C** está el ascensor para acceder a Refugio 13: Nivel 1 y Refugio 13: Nivel 3.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 15: Nivel 2. En el punto **2** está **Dar**, que protege el ascensor. En el punto **3** verás a **Matt**. Te dirá que quiere escapar. Si lo ayudas, apareces en el nivel 1 y Gruthar y Thearn lo atacarán. Si lo ayudas, evidentemente todo el mundo en el Refugio 13 se volverá en su contra. Si ayudas a que escape, pero lo matan las Garras mortales en el Nivel 1 o tú, ten en cuenta que si grabas la partida, cuando cargues te dará un error (bug incluso con el parche 1.2). Te recomiendo que no hagas nada con él al respecto.

4.18.d Refugio 13: Nivel 3

En el tercer y último nivel encontrarás la habitación con la computadora del Supervisor del Refugio 13. Por extraño que parezca, también encontrarás un nido de Garras mortales y otros ocupantes del Refugio 13 que te contarán alguna historia más.



Desplazamientos

En **C** está el ascensor para acceder a Refugio 13: Nivel 1 y Refugio 13: Nivel 2.

Contenedores

En **C1** hay un Baúl (se necesita **Ganzúa**):
- 1 x Explosivo plástico
- 3 x Granada de plasma
- 3 x Granada IEM

En **C2** hay un Baúl (se necesita **Ganzúa**):
- 80 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Escopeta de combate
- 1 x Chip de agua
- 10 x Combustible de Lanzallamas
- 1 x Armadura de combate

En **C3** hay una Taquilla con el **G.E.C.K.**

En **C4** hay una Taquilla:
- 1 x Superestimulante
- 1 x Bolsa de doctor
- 4 x Estimulante
- 1 x Kit de primeros auxilios

En **C5** hay una Taquilla con un **Navegador**.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas al Refugio 15: Nivel 3.

En el punto **2** está **Dalia**, la chica que estaba en Ocupación protegiendo el sendero. Te explicará que como su patrono seguramente ya no la querría allí se fue de Ocupación y te explicará como acabó en el Refugio 13.

En el punto **3** está **Goris**. Ya verás que es una figura enorme encapuchada. Debes venir a hablar con el para la Misión: Habla con Goris.

Goris te puede explicar muchas cosas, como porqué las Garras mortales del Refugio 13 han acabado hablando, sobre el Enclave, sobre unas ruinas al oeste del Refugio 13 (te añadirá al mapa del mundo la Base Militar), etc. Cuando ya le hayas preguntado sobre todo lo que has podido, tendrás la opción de decirle que se una a tu grupo como Acompañante.

En el punto **4** está **Voldis**, que protege la entrada a la zona no autorizada del Refugio 13.

En el punto **5** está **Jul**, el guardia de la entrada al nido de las Garras mortales.

En el punto **6** está **Kerith**, la Garra mortal madre. Si hablas con ella te explicará el incidente de la puerta y entenderás porqué Matt fue encerrado en el Nivel 2.

En el punto **7** está **la computadora del Refugio 13**; es la sala del Supervisor del Refugio. También encontrarás pululando a Jim (o Jimmy). Habla con él y te expondrá el problema que tienen con la computadora. También te hablará de la Hermandad del Acero y de la Base Militar al oeste (también la añade al mapa). Debes venir aquí para la Misión: Repara la computadora del Refugio 13.

4.19. Redding

Redding es la segunda ciudad minera del juego (aparte de Broken Hills). La gente de Redding está "enganchada" al Jet según verás con los personajes que te encuentres.

En este caso, la ubicación de Redding la tenemos indicada en el mapa del mundo desde hace tiempo, pero como pasaremos por aquí de vuelta a Arroyo, he dejado para este momento este lugar. Si quieres, puedes hacer ésto después de ir a Arroyo, no hay prisa (al igual que la Base Militar).

4.19.a Redding: Centro

Aquí es donde llegas cuando entras en Redding. Verás una pequeña ciudad movida, sobre todo con bares donde no deja de sonar el piano, rediles de brahmins y algún edificio más como el del doctor.

Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a Redding: Campamento minero. En **C** está el acceso a Redding: Entrada de la mina. En **D** están las respectivas Escaleras de bajada a Redding: Mina – Túneles 1.

Contenedores

En **C1** hay una Estantería con 1 x Revista "Armas y Balas".
En **C2** hay un Refrigerador:
- 6 x Cerveza radioactiva
- 25 x Cerveza
- 1 x Pincho de iguana
- 2 x Nuka-Cola
- 1 x Pincho de iguana

En **C3** hay un Baúl con 1120 x Dinero.
En **C4** hay un Baúl con 19 x Dinero y con 3289 x Vale de la Mina Morningstar.
En **C5** hay un Baúl con 135 x Dinero y con 4322 x Vale de la Mina Kokoweef.
En **C6** hay una Taquilla:
- 1 x Antídoto
- 2 x Estimulante
- 1 x Rifle de caza

En **C7** hay una Taquilla:
- 40 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Escopeta

En **C8** hay una Taquilla con 2 x Estimulante.
En **C9** hay un Escritorio con 1 x Jet.
En **C10** hay un Escritorio con 1 x Jet.
En **C11** hay un Baúl:
- 30 x 14mm PB
- 1 x Pistola de 14mm

En **C12** hay un Tocador:
- 1 x Caja de fideos
- 1 x Nudillera con pinchos

En **C13** hay un Escritorio con 21 x Dinero.
En **C14** hay una Estantería con 1 x Aguardiente.
En **C15** hay una Estantería con 1 x Manual del Explorador.
En **C16** hay una Estantería con 1 x Cuchillo.
En **C17** hay una Estantería con 2 x Roca.
En **C18** hay una Estantería con 2 x Jet.
En **C19** hay un Congelador:
- 1 x Nuka-Cola
- 4 x Pincho de iguana
- 2 x Pincho de iguana
- 2 x Fruta

En **C20** hay una Estantería con 1 x Kit de primeros auxilios.
En **C21** hay una Estantería:
- 1 x Bolsa de Doctor
- 2 x Antídoto
- 1 x Estimulante

En **C22** hay una Estantería con 1 x Libro de primeros auxilios.
En **C23** hay un Estante con 2 x Fruta.
En **C24** hay un Cofre:
- 2 x Raíz de Xandria
- 1 x Polvos curativos
- 7 x Dinero

En **C25** hay tirada en el suelo una Pala.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Redding: Centro.

En el punto **2** está **Ascorti**. Además de llevar el Casino, "El As de Ascorti", también es el Alcalde de Redding. Si le preguntas por trabajo te contará que el Sheriff está buscando a un sustituto y que los dueños de la mina están buscando unas piezas para una maquinaria. Habla con él sobre su labor en Redding. Te dirá que aparte de llevar el Casino, también se encarga de las escrituras de las propiedades y que ahora mismo hay una propiedad en venta, la Gran Mina Wanamingo.

Te dirá que si compras la escritura y después limpias de "bichos" (wanamingos), te la recomprará por más del doble de su valor.

> ***Misión: Limpia de "bichos" la Gran Mina Wanamingo***
>
> Esta misión la puedes hacer indistintamente si has comprado la Escritura o no.
>
> Debes limpiar de Wanamingos (y otros animales que te encuentres), Redding: Mina – Túneles 1, Redding: Mina – Túneles 2, Redding: Mina – Nivel 1 y Redding: Mina – Nivel 2. Una vez has acabado con los wanamingos, habla con Ascorti y te ofrecerá 2500$ por ella si se la vendes. También obtienes **1000 XP**.

En el punto **3** está **Earl Marion**, el Sheriff de Redding. Observa que si eres Ranger, te tratará como tal. Habla con él y averiguarás que tiene mal la pierna y necesita un ayudante; también mencionará a Doc Johnson. Si le preguntas por trabajo, la primera tarea que te asignará es cobrar el alquiler de la viuda Rooney (necesitas al menos tener el nivel 10 del PJ para que te dé alguna misión).

> ***Misión: Consigue el alquiler para la viuda Rooney***
>
> Esta misión tienes dos opciones de hacerla. Ve a hablar con la viuda Rooney, en el punto **4** de esta zona.
>
> Habla con ella. Puedes decirle que ahora eres el Sheriff y que vienes a recaudar el alquiler o la echarás, o bien puedes decirle que pagarás los 120$ que faltan. En el primer caso obtienes 1000 XP, en el segundo **1500 XP** (además de que es más legal el acto). Como veas.

Tras completar esta misión, vuelve con el Sheriff. Te dirá que los mineros se están organizando para montar un follón en el Bar Malamute de Lou.

> ***Misión: Pon fin a la pelea del Bar***
>
> Ve al Salón de Malamute y verás que hay dos mineros peleándose. Puntos **6** y **7**.
>
> Para resolver correctamente la disputa, no tienes que hacer que entren en combate, puedes amenazarlos e indicarles que vienes de parte del Sheriff inicialmente. Si no mejora la cosa (que no lo hace), diles que no quieres que peleen, amablemente. Habla con Bette y dile que Caminetto también irá con ella a prisión. Obtienes **1500 XP** por esto. No hace falta que vayan los dos a la cárcel, aunque para tranquilizar las cosas es la mejor elección :D.
>
> Vuelve con el Sheriff y te pagará los 300$.

Si hablas con el Sheriff de nuevo, puedes pedirle más trabajo.

Misión: Averigua quien rajó a la prostituta

Ve al Salón de Malamute de nuevo y habla con Lou, en el punto **8**. Dile que vas de parte del Sheriff y averigua todo lo que puedas sobre el asunto. Averiguarás que el último que estuvo con ella pertenecía a la Mina Morningstar.

Dirígete al punto **5** de Redding: Campamento minero. Verás a Hokeswill. Nada más hablar con él confesará que fue quien rajó a la prostituta. Tienes varias opciones, matarlo, dejarlo marchar (no obtienes nada) o llevarlo a prisión, y obtienes **1250 XP** y 500$.

De nuevo, habla con el Sheriff. Te pedirá una última tarea, que acabes con Rana Morton.

Misión: Mata a Rana Morton

El Sheriff te dirá que Rana Morton y su banda se han alojado en la Gran Mina Wanamingo, al oeste de Redding Centro. Dirígete a Redding: Entrada a la mina y acaba con Rana Morton y los bandidos. Obtendrás **3000 XP** (aparte de la experiencia de eliminar a los bandidos). Vuelve con el Sheriff para que te entregue los 1000$.

En el punto **4** está **la viuda Rooney**. Debes venir a hablar con ella por la Misión: Consigue el alquiler para la viuda Rooney. De hecho te explicará que perdió todo el ganado y por eso no puede pagar al alcalde Ascorti.

En el punto **5** está **Athabaska Dick**, un obrero a temporadas de la mina Morningstar. De Dick "conocerás" sobre el uso del Jet en Redding. También te hablará de los wanamingos y el problema que suponen en la Mina Gran Wanamingo, al oeste. De hecho te comentará que el Alcalde la ha puesto a la venta. Otra cosa que te dirá, es el problema que hay con los chips y las máquinas de las minas Morningstar y de Kokoweef; te comentará que el chip lo puedes encontrar en las máquinas de la Mina Gran Wanamingo (ver los diferentes apartados de Redding: Mina).

En los puntos **6** y **7** encontrarás a **Blasfemias Bette** de la mina Morningstar y a **Caminetto** de la mina Kokoweef respectivamente. Estos dos mineros son los que se pelean y tienes que hablar con ellos para la Misión: Pon fin a la pelea del Bar.

En el punto **8** está **Lou** (Louise), la propietaria del Salón de Malamute. Si llevas a algún Acompañante NO humano, Lou no hablará contigo, debes hacer que esperen. Te hablará de Redding y sus dos minas, y que extraen oro para las otras ciudad a cambio de alimentos, medicinas y drogas. También te introducirá mínimamente San Francisco (NO la marca en el mapa). Debes venir a hablar con ella por la Misión: Averigua quien rajó a la prostituta.

En el punto **9** está **Fannie Mae**, la camarera del Salón de Malamute. Te dirá que por 60$ te hará pasar un buen rato. Si hablas de nuevo con ella te explicará que debe dinero a Lou, 200$, y que le gustaría pagar la deuda para poder irse. Aunque le pagues, posteriormente te seguirá indicando lo mismo (¿posible bug?), así que mejor ahorra el dinero.

En el punto **10** está **Indoloro Doc Johnson**. Si estás herido o alguno de tus compañeros, te podrá curar. También te hablará de su apodo. Si has conseguido el Antídoto del Jet, mira el punto **4**, el Dr. Troy, en Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 1, díselo y entrégaselo. Obtendrás **2500 XP**.

Doc Johnson también te puede añadir implantes de combate, como el Dr. Andrew en el punto **9** de Ciudad Refugio: Patio, aunque es más barato en este caso.

4.19.b Redding: Campamento minero

En esta zona se encuentran principalmente las dos compañías mineras importantes de Redding, la Morningstar y la Kokoweef. También tendrás la opción de echar una mano en el servicio de caravanas.

Desplazamientos

Por el punto **A** está la salida a los yermos.
En **B** está el acceso a Redding: Centro.
En **E** está el acceso a Redding: Entrada a la mina.
En **J** están las Escaleras de bajada a Redding: Mina – Túneles 2 respectivamente.

Contenedores

En **C1** hay un Escritorio:
- 1 x Cuchillo arrojadizo
- 5 x Dinero

En **C2** hay un Congelador:
- 2 x Cerveza
- 3 x Fruta

En **C3** hay una Taquilla con 1 x Pala y 1 x Llave inglesa.
En **C4** hay una Taquilla con 2 x Dinamita.
En **C5** hay una Taquilla con 1 x Almádena.
En **C6** hay una Taquilla con 1 x Palanca y 1 x Almádena.
En **C7** hay una Taquilla con 1 x Almádena.
En **C8** hay una Taquilla con 1 x Cuerda y 1 x Jet.
En **C9** hay un Escritorio con 1 x Jet.
En **C10** hay una Estantería con 1 x Manual del Explorador.
En **C11** hay un Escritorio:
- 1 x Ron Roentgen
- 12 x Dinero
- 1 x Nudilleras

En **C12** hay una Taquilla con 1 x Dinamita y 1 x Almádena.
En **C13** hay un Refrigerador con 3 x Pincho de iguana.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Redding: Campamento minero.

En el punto **2** está **Savinelli**. Te contará que suelen necesitar guardias para las caravanas de Reno a Redding y que salen el día 21 de cada mes por si te interesa conseguir algo de dinero.

En el punto **3** está **James Hoffy**, y se encarga de organizar las caravanas. Te dará levemente información sobre la RNC, Reno y Ciudad Refugio. También te comentará el tema de las caravanas, y los días de salida, el 1, el 11 y el 21.

En el punto **4** está **Jackpot Jane**, que se encarga de la lucha de Ratas Topo. Puedes hacer apuestas sobre a ver cuál de las dos Ratas Topo que luche ganará. Las apuestas son de 100$, y si la Rota Topo por la que apuestas gana en el primer asalto, ganas 300$.

En el punto **5** está **Hokeswill**. Debes venir a hablar con él para avanzar en la Misión: Averigua quien rajó a la prostituta.

En el punto **6** está **Dañino Dan McGrew** y dirige la mina Morningstar. Habla con él y te pondrá al corriente de la disputa que tienen Ciudad Refugio, Reno y la RNC para hacerse con Redding y el suministro de oro. También podrás preguntarle sobre el asunto de la prostituta rajada, de la pelea del bar (imagino que estas misiones ya las habrás hecho). De alguna forma, la compañía Morningstar es la "mala" y la Kokoweef es la "buena".

También te dirá que si consigues un chip de excavación, el que lo tenga (de las dos compañías, la Morningstar y la Kokoweef), será la más poderosa de Redding. Esto se añade como la Misión: Encuentra el chip de excavación.

En el punto **7** está **Marge LeBarge**. Hablando con ella, averiguarás lo mismo sobre la Misión: Encuentra el chip de excavación, y que también busca uno su compañía.

Misión: Encuentra el chip de excavación

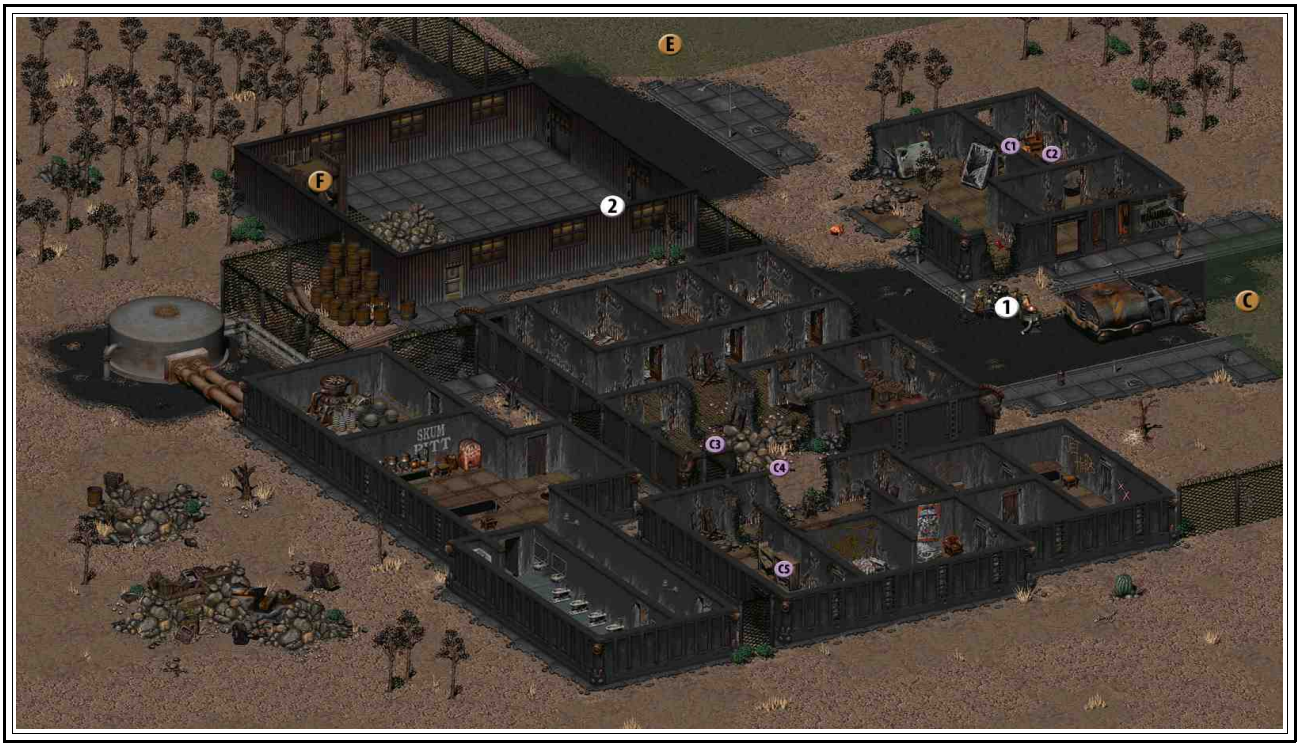
Esta misión te la asigna tanto Dan McGrew en el punto **6** o Marge en el punto **7**, cada uno trabajando para sus respectivas compañías.

El Chip lo encontrarás en el punto **C3** de Redding: Mina – Nivel 2. En el punto **C4** hay un segundo Chip. Aunque tengas dos Chips de excavación, una vez soluciones la misión con uno de los dos mineros jefe, no podrás hacer nada con el otro.

Yo he optado por Marge. Obtienes 1000$ además de **2500 XP**.

4.19.c Redding: Entrada a la mina

Esta zona está abandonada y está plagada de ratas. Aquí hay el elevador que lleva al Nivel 2 de la Gran Mina Wanamingo. Prepárate bien si vas a ir a la Mina, porque los Wanamingos son bastante duros de roer. Si has aceptado la misión de matar a Rana Morton, también ten en consideración que todo el lugar estará plagado de TRAMPAS.



Desplazamientos

En **C** está el acceso a Redding: Centro.
En **E** está el acceso a Redding: Campamento minero.
En **F** está el elevador para acceder a Redding: Mina – Nivel 2.

Contenedores

En **C1** hay un Tocador con 2 x Bengala.
En **C2** hay un Escritorio con 1 x Cuerda.
En **C3** hay un Escritorio con 1 x Estimulante.
En **C4** hay unos Huesos con 1 x Dinamita.
En **C5** hay un Escritorio con 1 x Manual del Explorador.

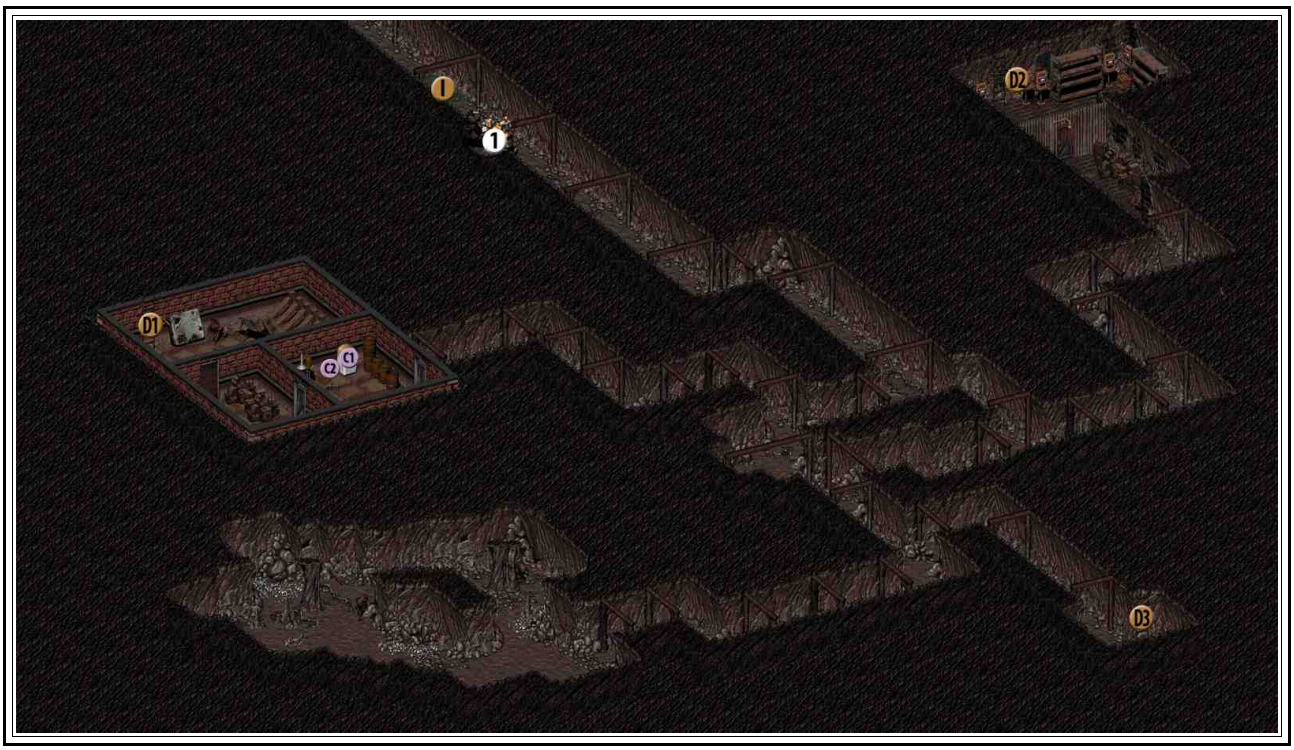
Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Redding: Entrada a la mina.

En el punto **2** está normalmente **Rana Morton**. De hecho, toda esta zona está plagada de bandidos, una vez aceptas la Misión: Mata a Rana Morton del Sheriff (si vienes sin haber aceptado la misión, solo hay ratas).

4.19.d Redding: Mina – Túneles 1

Puedes acceder a la zona de la Mina del Gran Wanamingo desde varias partes de la ciudad de Redding, en la superficie. Desde Redding: Centro, accedes a la parte más inicial de las minas. Aparte de algunas ratas, también encontrarás un par de Wanamingos.



Desplazamientos
En **D** están las respectivas Escaleras de subida a Redding: Centro. En el punto **I** está el acceso a Redding: Mina – Túneles 2.

Contenedores
En **C1** hay un Refrigerador con 1 x Pequeña caja polvorienta de algo. En **C2** hay un Congelador con 3 x Fruta.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a Redding: Mina – Túneles 1.

4.19.e Redding: Mina – Túneles 2

Unas pocas ratas más y también un par de Wanamingos. En esta zona no hay contenedores.

Desplazamientos
En el punto **H** está el acceso a Redding: Mina – Nivel 1. En el punto **I** está el acceso a Redding: Mina – Túneles 1. En **J** verás las Escaleras de subida respectivas a Redding: Campamento minero.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a Redding: Mina – Túneles 2.

4.19.f Redding: Mina – Nivel 1

Unos cuantos Wanamingos y un par de zonas de almacenaje es lo más destacado de esta parte de la mina.

Desplazamientos
En **G** están las respectivas Escaleras de bajada a Redding: Mina – Nivel 2. En el punto **H** está el acceso a Redding: Mina – Túneles 2.

Contenedores
En **C1** hay una Estantería con 1 x Cerveza. En **C2** hay un Escritorio con 1 x Dinamita.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a Redding: Mina – Nivel 1.

4.19.g Redding: Mina – Nivel 2

Esta es la zona más profunda de la Mina Gran Wanamingo, aunque puedes empezar por aquí a darle un repaso a la Mina si coges el Elevador de Redding: Entrada a la mina.

Desplazamientos

En **F** está el elevador para acceder a Redding: Entrada a la mina.
En **G** están las respectivas Escaleras de subida a Redding: Mina – Nivel 1.

Contenedores

En **C1** hay unos Huesos:
- 1 x Jet
- 1 x Granada de fragmentación

En **C2** hay tirado por el suelo:
- 1 x Armadura de Metal Mk2

En **C3** hay tirado por el suelo el **Chip de excavación.**
En **C4** hay una máquina de minería con un **Chip de excavación.**

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Redding: Mina – Nivel 2.

En el punto **C3** está **el Chip de excavación**. Debes venir aquí para la Misión: Encuentra el chip de excavación. También encontrarás otro en **C4**.

4.20. Base Militar

El único que te puede marcar esta ubicación en el mapa del mundo es Goris, en el punto **3** del Refugio 13: Nivel 3.

4.20.a Base Militar: Entrada

Nada más llegar, verás una zona desértica, con un edificio, imposible de entrar debido a un derrumbe y unos cuantos lobos merodeando. Revisa las tiendas de campaña. A medida que los lobos estén ahí, acabarán por atacarte.

Desplazamientos

Por el punto **A** está la salida a los yermos.
En **B** está el acceso a Base Militar: Nivel 1.

Contenedores

En **C1** hay tirado en el suelo 1 x El Decano de la electrónica.
En **C2** hay un Baúl con 2 x Estimulante.
En **C3** hay un Baúl con 40 x Células PE.
En **C4** hay una Caja de munición con 2 x Cohete PB y 2 x Cohete explosivo.
En **C5** hay un Baúl con 1 x El Decano de la electrónica y 1 x Picana.
En **C6** hay un Holodisco M.B. 5 y un **Mapa de reconocimiento**.
En **C7** hay tirada en el suelo una **Barra de metal**.
En **C8** hay tres cajas de embalaje (usa **Ganzúa** en la puerta):

- 1 x Dinamita (superior)
- 2 x Dinamita (centro)
- 1 x Almádena (centro)
- 3 x Cuerda (inferior)

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a la Base Militar.

El Mapa de reconocimiento de **C6**, si lo usas en el inventario, te marcará en el mapa del mundo San Francisco.

En el punto **2** está **la vagoneta** que usaremos para abrir la entrada de la Base Militar.

En el punto **3** está **el colapso en la entrada** de la Base Militar.

Misión: Abre la entrada a la Base Militar

Esta misión no queda registrada en el historial de misiones.

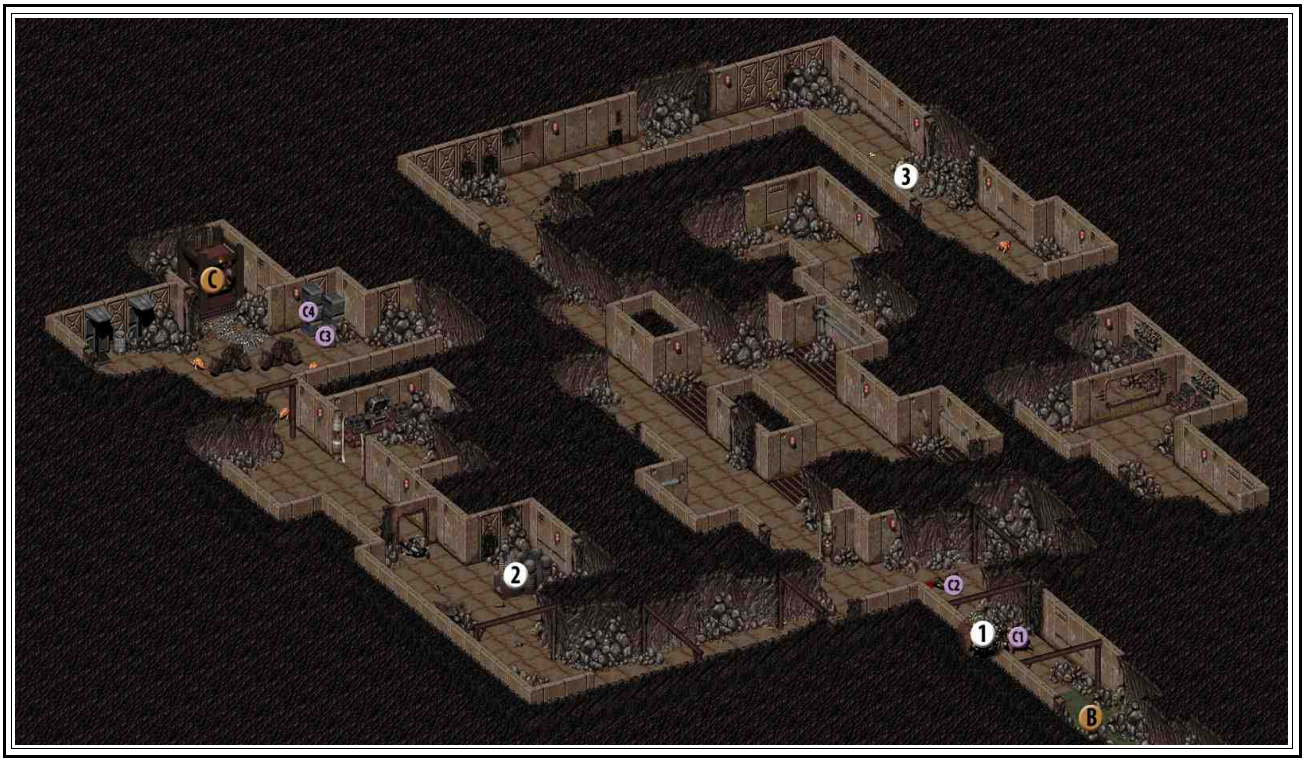
La Dinamita en principio por si sola no hace nada. Para poder abrir esa abertura, debes coger primero la Barra de metal del punto **C7**. Úsala en el vagón del punto **3** (ponla en una casilla Objeto del inventario y úsala en la vagoneta).

Ahora es cuestión de adherir una Dinamita a la Barra de metal. Para hacer esto, pulsa con el botón derecho sobre la barra de metal (ya anexada a la vagoneta) y selecciona el icono Inventario (el que parece una mochila). Después busca la Dinamita en el inventario y pulsa en ella; quedará adherida a la Barra de metal, y a su vez ésta a la vagoneta. Ahora ya solo queda empujar la vagoneta (pulsa con el ratón en la vagoneta).

Obtienes **5000 XP** por hacer esto.

4.20.b Base Militar: Nivel 1

Aquí prácticamente tienes que acabar con las ratas que veas para poder continuar. También te encontrarás con un Supermutante. Fíjate que verás algunos Patrulleros del Enclave en esta zona, muertos, por eso.



Desplazamientos

En **B** está el acceso a Base Militar: Entrada.
En **C** está el Elevador que lleva a Base Militar: Nivel 2 y Base Militar: Nivel 3.

Contenedores

En **C1** hay un cadáver:

- Un Holodisco M.B. 1
- 1 x Radio
- 1 x Granada de plasma
- 1 x Dinamita

En **C2** hay un cadáver con 1 x Radio.
En **C3** hay una Caja con 2 x Cohete PB.
En **C4** hay unas Cajas con 1 x Cohete explosivo.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Base Militar: Nivel 1.

En el punto **2** hay **un generador de electricidad** muy dañado. Usa **Reparar**, necesitas el 50% o sino usa un Set de herramientas. Si lo reparas obtienes **1500 XP** y activas el Elevador del punto **C**.

En **3** está **Grendel un Supermutante**. Si hablas con él te tomará por un pequeño ratoncito y entrarás en combate. También puedes usarlo para la Misión: Prueba el suero mutagénico en un supermutante. Busca en Broken Hills.

4.20.c Base Militar: Nivel 2

Esta zona está plagada de Supermutantes, con Lanzallamas y algunos con Minicañones o Servopuños. Sin embargo, aparte de lo dificultosa que sea esta zona, también tiene sus recompensas, ya que puedes encontrar por ejemplo una Servoarmadura.

Desplazamientos
En **C** está el Elevador que lleva a Base Militar: Nivel 1 y Base Militar: Nivel 3.

Contenedores

En **C1** hay un cadáver:
- 1 x Radio
- 1 x Pistola de Plasma

En **C2** hay una Caja:
- 1 x Estimulante
- 1 x Cohete explosivo

En **C3** hay una Taquilla:
- 1 x Estimulante
- 2 x RadAway

En **C4** hay una Taquilla:
- 4 x Antídoto
- 2 x Esteroides

En **C5** hay una Taquilla:
- 2 x Rad-X
- 1 x Bolsa de Doctor
- 1 x Mentats

En **C6** hay una Taquilla:
- 6 x Superestimulante
- 1 x Set de herramientas
- 2 x Libro de primeros auxilios
- 5 x Estimulante

En **C7** hay un Baúl:
- 2 x Cohete PB
- 50 x 5mm. PB
- 1 x Estimulante
- 15 x Dinero

En **C8** hay un Baúl:
- 2 x Estimulante
- 40 x Células PE
- 10 x Dinero

En **C9** hay un Baúl:
- 2 x Granada de Plasma
- 4 x Cohete explosivo

En **C10** hay un Baúl con 24 x 10mm. BHC.

En **C11** hay un Baúl:
- 40 x Células PE
- 12 x Dinero
- 1 x Estimulante

En **C12** hay un Baúl:
- 50 x Células MF
- 1 x Estimulante
- 1 x Granada IEM

En **C13** hay una Taquilla:
- 1 x Granada de Plasma
- 3 x Granada de fragmentación

En **C14** hay una Taquilla:
- 3 x Cohete explosivo
- 1 x Lanzacohetes

En **C15** hay una Taquilla con una **Servoarmadura**.

En **C16** hay una Taquilla con 20 x Combustible de Lanzallamas.

En **C17** hay una Taquilla con 50 x Células MF.

En **C18** hay una Taquilla con 3 x Cohete PB.

En **C19** hay un cadáver:
- Holodisco M.B. 2
- 3 x Granada de Plasma

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Base Militar: Nivel 2.

4.20.d Base Militar: Nivel 3

De nuevo más Supermutantes y ratas. En este caso los Supermutantes quizás sean algo más difíciles de vencer ya que llevan armas láser y rifles de plasma.

Desplazamientos

En **C** está el Elevador que lleva a Base Militar: Nivel 1 y Base Militar: Nivel 2.
En **D** está el Elevador que lleva a Base Militar: Nivel 4.

Contenedores

En **C1** hay un cadáver:

- Holodisco M.B. 1
- 1 x Radio
- 1 x Picana
- 25 x Dinero

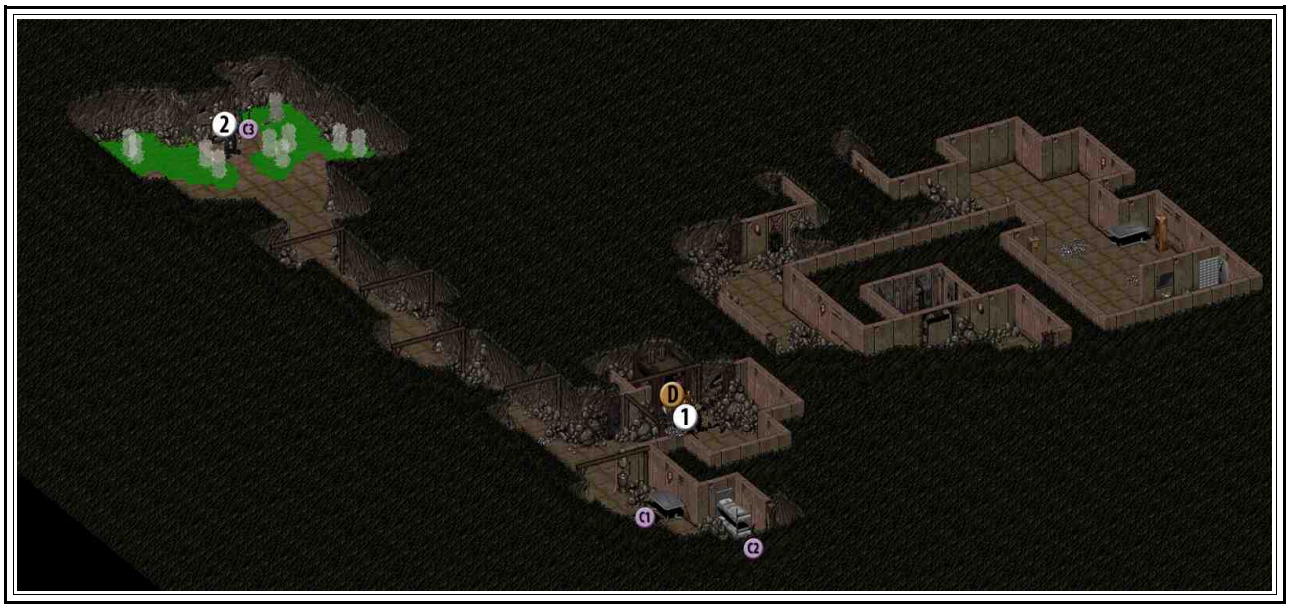
En **C2** hay una Taquilla con un **Módulo verde de memoria**.
En **C3** hay tirado por el suelo 1 x Cohete explosivo.
En **C4** hay tirado por el suelo 1 x Cohete PB.
En **C5** hay tirado por el suelo 1 x Cohete PB.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Base Militar: Nivel 3.

4.20.e Base Militar: Nivel 4

Aquí solo encontrarás a un Supermutante rodeado de líquido verdoso radioactivo. Esta es la última planta y desde luego el combate que viene a continuación no es nada fácil.



Desplazamientos

En **D** está el Elevador que lleva a Base Militar: Nivel 3.

Contenedores

En **C1** hay un cadáver:
- 1 x Radio
- 1 x Pistola láser

En **C2** hay un Baúl:
- 1 x Granada de Plasma
- 1 x Estimulante
- 2 x Cohete PB
- 2 x Cohete explosivo.

En **C3** hay una Caja de munición con una Pistola Gauss PPK12.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Base Militar: Nivel 4.

En el punto **2** se encuentra **Melchior**, un Supermutante que te dirá que sabe magia y llamará a algunas criaturas para que le ayuden en el combate. Cuando acabas con él, dependiendo de los enemigos que hayan aparecido ganas entre 4000-15000XP.

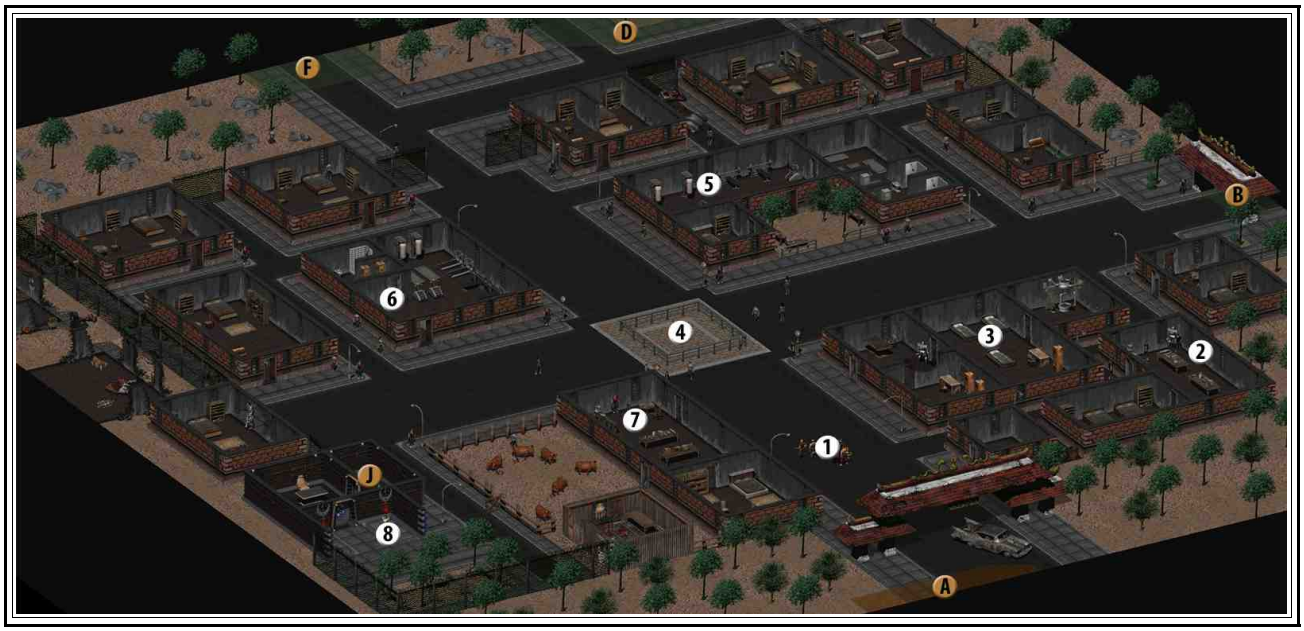
Melchior contiene en su inventario:
- Holodisco M.B. 4
- 50 x Células MF
- 1 x Rifle láser

4.21. San Francisco

Lo lógico después de hablar con la Anciana de Arroyo es ir directamente a Navarro, que es la ubicación que nos marca en el mapa, pero debido a que podemos hacer cosas en San Francisco relacionadas con Navarro, mejor venir aquí primero. Además Navarro es una de las zonas más difíciles a nivel de combate si es que tomamos esa elección y si nos dirigimos directamente lo más probable es que tengamos que avanzar por la zona a porrazos. La única forma de marcar en el mapa del mundo San Francisco es mediante el Mapa de reconocimiento del punto **C6** en Base Militar: Entrada. Otra opción es ir hacia el Oeste desde la Base Militar hasta encontrarlo.

4.21.a San Francisco: Chinatown

Apareces en el barrio de Chinatown cuando llegas por primera vez. En esta zona no hay contenedores. Podrás encontrar dos tiendas de armas especializadas, el doctor y un puesto de la Hermandad del Acero como puntos interesantes de este lugar.



Desplazamientos
Por el punto **A** está la salida a los yermos. En **B** está el acceso a San Francisco: Templo Shi. En **D** está el acceso a San Francisco: Muelle del Transbordador. En **F** está el acceso a San Francisco: Muelle. En **J** está el Elevador a San Francisco: Hermandad del Acero.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Chinatown.

En el punto **2** está **Mai Da Chiang**, el propietario de Armas 888 Rojo. Como observarás ya empieza ser interesante el armamento, sobre todo a nivel de Armas de energía. También te hablará de los experimentos que hacen los Shi (pero son secretos), de los dos combatientes de artes marciales, Lo Pan y Dragón y los vagabundos que se han aposentado en el Petrolero Poseidón. Recuerda que según la Mesa en la que clickes, el inventario del vendedor será diferente.

En el punto **3** está el **Dr. Fung**. Si le preguntas por su historia, te contará que estaban en un submarino nuclear, y durante la Gran Guerra, fueron a la deriva sin saber donde hasta terminar en San Francisco, donde se quedaron. De nuevo, este doctor te puede aplicar los implantes dermal y phoenix que ya has ido viendo en otros doctores. Sin embargo, no le pidas que te haga ninguna mejora, ya que debido a un bug, los implantes no tienen resultado, y si es el implante avanzado, lo que consigues es perder el que ya tenías.

Debes venir a hablar con él para la Misión: Devuélvele el bazo a Chip.

En el punto **4** verás **la pelea** de la que hablaba Mai Da Chiang, entre Lo pan y Dragón.

En el punto **5** está **Dragón**. Te puede entrenar en Desarmado en el caso que lo tengas por debajo del 100%, cuatro veces, aumentando un 5% cada vez y suponiendo que tengas karma positivo (en el caso que tengas karma negativo, habla con Lo Pan, en el punto **6**). No le digas de luchar a un combate a muerte hasta que no hayas hecho sus pruebas, con las que obtienes 8000 **XP** si superas los seis contrincantes. Si vences, te pedirá que venzas a Lo Pan.

> ***Misión: El Dragón quiere que te encargues de Lo Pan... cara a cara***
>
> Cuando hayas superado las pruebas del Dragón, te asignará esta misión.
>
> Habla con Lo Pan y rétalo, en el cuadrilátero, sin armas ni armaduras. Una vez lo vences, obtienes **2000 XP** como enemigo. Habla con Dragón y te estará muy agradecido, obtienes **3000 XP** por completar la misión.

Debes venir para la Misión: Lo Pan quiere que te encargues del Dragón... cara a cara, si es posible.

En el punto **6** está **Lo Pan**. El adversario de Dragón como Maestro del Kung-fu. Si tu personaje tiene karma negativo, Lo Pan es el Maestro del Kung-fu para este caso, y te enseñará igualmente Kung-fu, mientras no superes el 100$ en **Desarmado**, y te aumentará en un 5% durante cuatro veces.

> ***Misión: Lo Pan quiere que te encargues del Dragón... cara a cara, si es posible***
>
> Cuando hayas superado las pruebas de Lo Pan (obtienes **8000 XP** por acabar con los oponentes), te asignará esta misión. Es la misma que para la del Dragón, pero para un personaje con karma negativo.
>
> Habla con Dragón y rétalo, en el cuadrilátero, sin armas ni armaduras (no hay XP por vencerlo). Habla con Lo Pan y obtendrás **3000 XP** por completar la misión.

Debes venir aquí para la Misión: El Dragón quiere que te encargues de Lo Pan... cara a cara.

En el punto **7** está **Lao Chou** que lleva la tienda el Dragón Volador Ocho. Al igual que con Mai Da Chiang, puedes comerciar con esta persona. Puedes preguntarle sobre los "pájaros voladores", y te dirá que se fueron hacia el océano. Te indicará que si quieres ir allí deberás ir al Petrolero y hablar con los vagabundos o vándalos que residen en él. Si buscas alguna Ganzúa electrónica, quizás puedas comprarle una a él. Recuerda el elevador de las Cuevas tóxicas tóxicas: Túneles de Deshechos, ya que necesitabas una para abrir la puerta.

Debes venir a hablar con él para la Misión: Devuélvele el bazo a Chip.

En el punto **8** está **Matthew**. Cuando llegas a San Francisco por primera vez, Matthew será el primer caballero de la Hermandad del Acero con el que podrás tener una conversación coherente. Observa que menciona tu nombre, aunque tu todavía no sabes nada de la Hermandad del Acero.

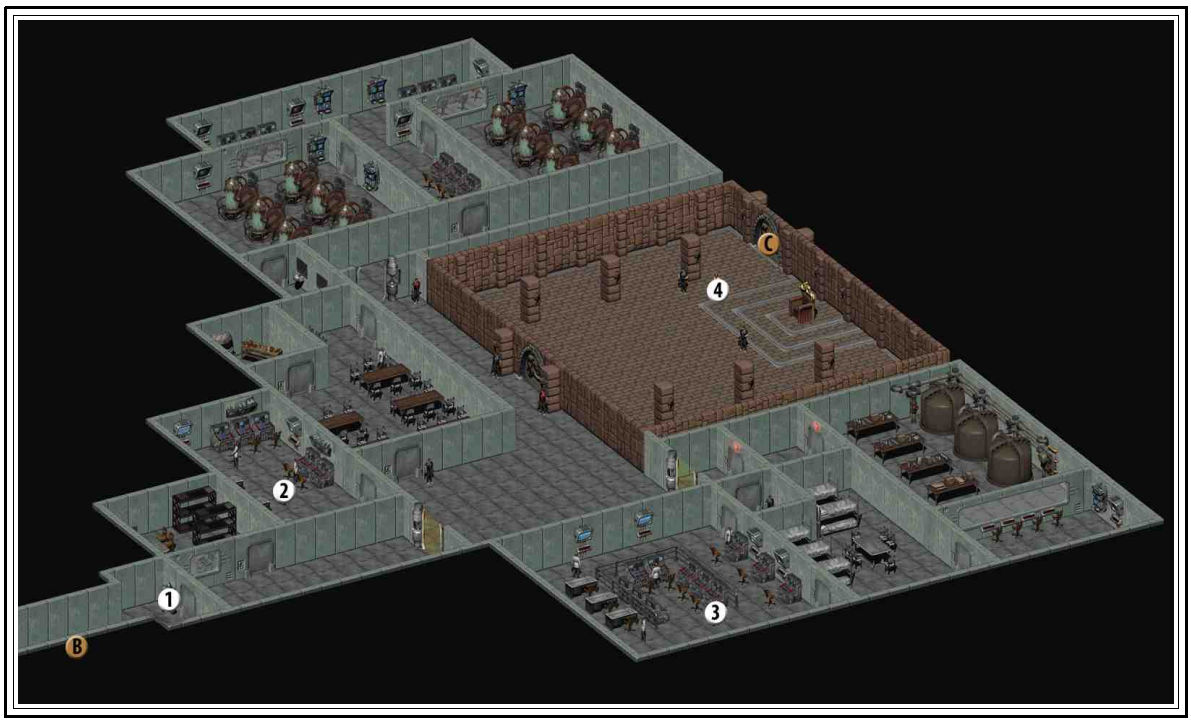
Te contará que han observado la tecnología del Enclave, y que es superior a la de la Hermandad, y te pedirá que hagas una tarea para ellos, conseguir los planos de un Vertibird. Con esto obtendrás acceso a los puestos de la Hermandad del Acero que hay en La Guarida: Zona Oeste, en la RNC: Centro y en el propio San Francisco. Una vez puedas entrar a estos puestos, entra en el de San Francisco y baja con el elevador a San Francisco: La Hermandad del Acero. Los otros dos puestos no tienen zona subterránea.

> ***Misión: Consíguele a la Hermandad del Acero los planos del Vertibird***
>
> Matthew te contará que los planos los puedes encontrar en la base del Enclave de Navarro. Te recomendará que vayas a la base solo, para que te recluten, y dejes a tus compañeros en San Francisco, por ejemplo. Mira ese apartado para informarte mejor de cómo entrar en Navarro.
>
> Una vez allí, los Planos del Vertibird los encontrarás en el punto **C3** de Navarro: Base de Vertibirds. Para conseguirlos tendrás que entrar en la base de Navarro (mira ese apartado para saber más). Obtienes **3500 XP** por conseguirlos.
>
> Vuelve con Matthew y dale los planos. Obtienes **20000 XP** por hacer esto, además de que te deja quedar con los planos (para poderlos usar en otras misiones).

Al cabo de un tiempo (días), Matthew desaparece de este lugar.

4.21.b San Francisco: Templo Shi

En esta ubicación encontrarás a los Shi, una rama de científicos, con tecnología, aparte de la Hermandad del Acero, y con sus propios planes que naufragaron en un submarino y se instauraron aquí, lo que llaman el Palacio de Acero. Los contenedores de esta zona están vacíos.



Desplazamientos

En **B** está el acceso a San Francisco: Chinatown.
En **C** está el acceso a San Francisco: Templo Shi – Interior.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Templo Shi.

En el punto **2** está el **Dr. Wong**. Por las buenas no te explicará nada que te interese, pero puedes amenazarlo (y entrar en combate) o intentar piratear los ordenadores que hay por esta sala, y averiguarás que están creando un nuevo combustible... "ecológico" y un nuevo tipo de armadura (pero que aún falta mucho para estar completa).

Debes venir a hablar con él para la Misión: Devuélvele el bazo a Chip.

En el punto **3** está **Jing Tie Gahng**, a cargo del laboratorio químico. Inicialmente, no te contará prácticamente nada. Si decides pedirle a él el combustible para el Petrolero, te dirá que te lo ofrece a cambio de una Servoarmadura mejorada.

Misión: Consigue una Servoarmadura mejorada de Crockett

Ve a hablar con Crockett, en el punto **3** de San Francisco: Base Hubologista. Para que te entregue una Servoarmadura mejorada, necesitas 10000$ y una Servoarmadura normal. Puede hacerte hasta 2 Servoarmaduras mejoradas, aunque quizás prefieras quedártelas tú y mirar de conseguir el combustible de otra forma. Obtienes **5000 XP** por ésto.

Debes venir a hablar con Jing (como segunda opción) por la Misión: Los Hubologistas necesitan combustible para su nave espacial.

En el punto **4** está **Ken Lee**, el Consejero del Emperador de los Shi. Si le preguntas por los tribales perdido te dirá que quizás el Emperador sepa algo de ellos. Si le preguntas para ver al Emperador, te dirá que tendrás que hacer una tarea para él, encontrar los Planos del Vertibird, en la base Navarro. También te contará por encima la historia de los Shi.

Misión: Los Shi necesitan los planos de un Vertibird de Navarro

Esta misión es excluyente con la homónima para los Hubologistas. Si hubieras aceptado la misión de los Hubologistas para entregarles los Planos del Vertibird inicialmente, en este caso, los Shi te pedirán que robes los planos de los Hubologistas.

Antes de hacer esta misión te recomiendo que completes la Misión: Consíguele a la Hermandad del Acero los planos del Vertibird, ya que obtienes su XP y mantienes los planos.

Una vez con los planos, llévaselos al Dr. Wong, en el punto 2. Obtienes **5000 XP**.

Si inicialmente les has entregado los Planos del Vertibird a los Shi, en vez de darte la misión anterior, te proporcionará ésta:

Misión: Roba los planos del Vertibird de los Hubologistas

Para avanzar en esta misión deberás hablar con Harry, en el punto **4** de San Francisco: Petrolero, y si lo has ayudado (rescatando a su novia por ejemplo), pídele que te consiga los Planos del Vertibird de los Shi. En teoría era posible conseguir los planos del computador central de los Shi, pero tiene un bug. Otra opción es hablar con Dave, en San Francisco: Muelle del Transbordador, punto **3** y pedirle una copia.

Espera un día a que te los consiga, y habla con él para que te los dé. Devuélveselos a Ken Lee y obtendrás **5000 XP**.

Cuando hayas entregado los planos, habla con Ken Lee de nuevo y te pedirá una segunda tarea antes de poder ver al Emperador (de hecho, puedes verlo en cualquier momento, ya que no ataca nadie si intentas entrar al interior del Templo Shi).

Misión: Mata a AHS-9

Antes de finalizar esta misión, puedes entrar en San Francisco: Templo Shi – Interior e intentar piratear el ordenador para conseguir los XP que te da. Si lo haces cuando terminas esta misión no ganarás esos XP.

También cabe indicar que Matar a AHS-9 o Matar al Emperador Shi son mutuamente excluyentes. Es decir, puedes hacer cualquiera de las dos, pero la otra no te dará la experiencia ni podrás acabarla (es lógico).

AHS-9 se encuentra en el punto **5** de San Francisco: Base Hubologista. Acaba con él y habla con Ken Lee para obtener **5000 XP**. Si te ven matar a AHS-9 te atacarán los Hubologistas.

4.21.c San Francisco: Templo Shi – Interior

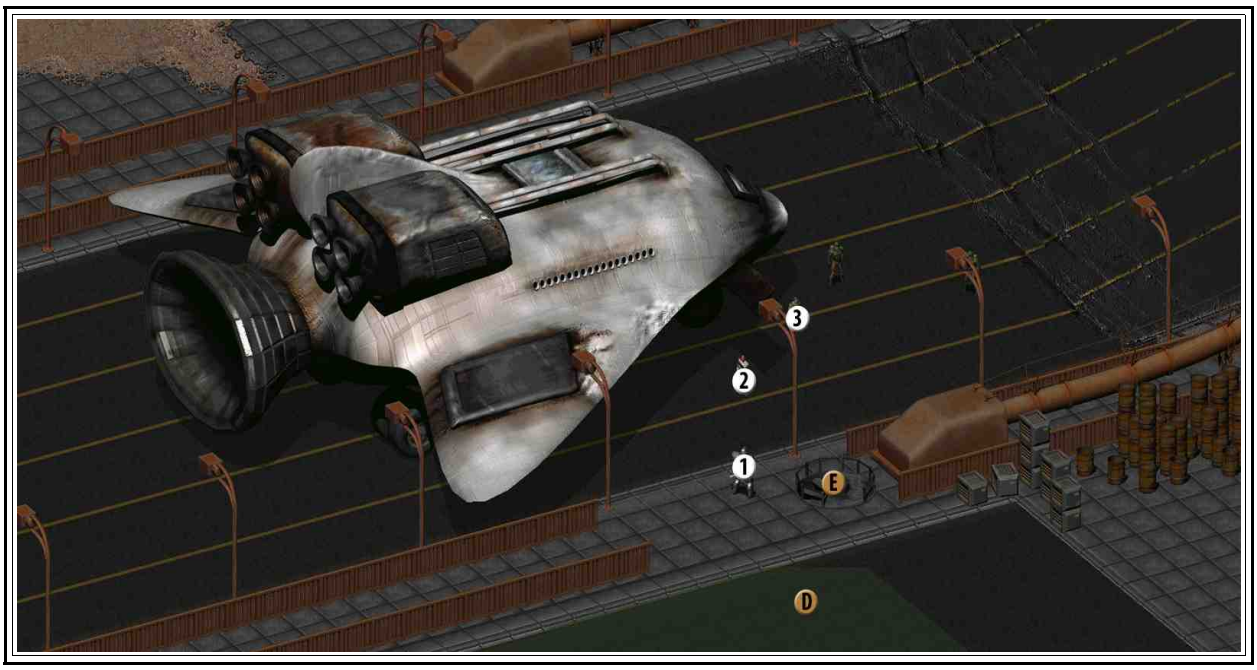
En esta zona solo está el Emperador, una Supercomputadora con una base de datos de información. Los contenedores de esta zona están también vacíos.

Desplazamientos
En **C** está el acceso a San Francisco: Templo Shi.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Templo Shi – Interior. En el punto **2** está **el Emperador**, la supercomputadora. Si consigues hackearla, obtienes 7000 XP en el caso que tengas Ciencia al 115% al menos y nadie se dará cuenta de que lo has hecho. Si tu Ciencia está por debajo, ganas 3000 XP, pero los Shi te atacarán (incluidos los de Chinatown). Debes venir aquí para la Misión: Los Hubologistas necesitan combustible para su nave espacial y la Misión: Mata al Emperador Shi.

4.21.d San Francisco: Muelle del Transbordador

Es curioso ver este tipo de escenarios en un mundo post-apocalíptico. Un Transbordador espacial en toda regla listo para despegar. En esta zona no hay contenedores.



Desplazamientos

En **D** está el acceso a San Francisco: Chinatown.
En **E** está el acceso a San Francisco: Base Hubologista.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Muelle del Transbordador.

En el punto **2** está **Harry**, el técnico jefe del Transbordador. Si le preguntas para unirte a los Hubologistas te dirá que bajes el ascensor y hables con AHS-7.

Una vez hayas hablado con AHS-9 (o AHS-7) y te hayan asignado algunas tareas, Harry te pedirá que robes los Planos del Vertibird (en el caso que se los hayas dado a los Shi), o que los recojas de Navarro.

Misión: Roba los planos del Vertibird de los Shi

Para avanzar en esta misión deberás hablar con Harry, en el punto **4** de San Francisco: Petrolero, y si lo has ayudado (rescatando a su novia por ejemplo), pídele que te consiga los Planos del Vertibird de los Shi. En teoría era posible conseguir los planos del computador central de los Shi, pero tiene un bug.

Espera un día a que te los consiga, y habla con él para que te los dé. Devuélveselos a Harry y obtendrás **5000 XP**.

En el caso que no ofrecieras primero los planos a los Hubologistas, Harry te asignará otra tarea.

> ***Misión: Los Hubologistas necesitan los planos de un Vertibird de Navarro***
>
> Esta misión es excluyente con la homónima para los Shi. Si hubieras aceptado la misión de los Shi para entregarles los Planos del Vertibird inicialmente, en este caso, los Hubologistas te pedirán que robes los planos de los Shi (misión anterior).
>
> Antes de hacer esta misión te recomiendo que completes la Misión: Consíguele a la Hermandad del Acero los planos del Vertibird, ya que obtienes su XP y mantienes los planos.
>
> Una vez con los planos, llévaselos a Harry, en el punto **2**. Obtienes **5000 XP**.

Tras entregarle los planos, te informará que necesitan combustible para su nave espacial.

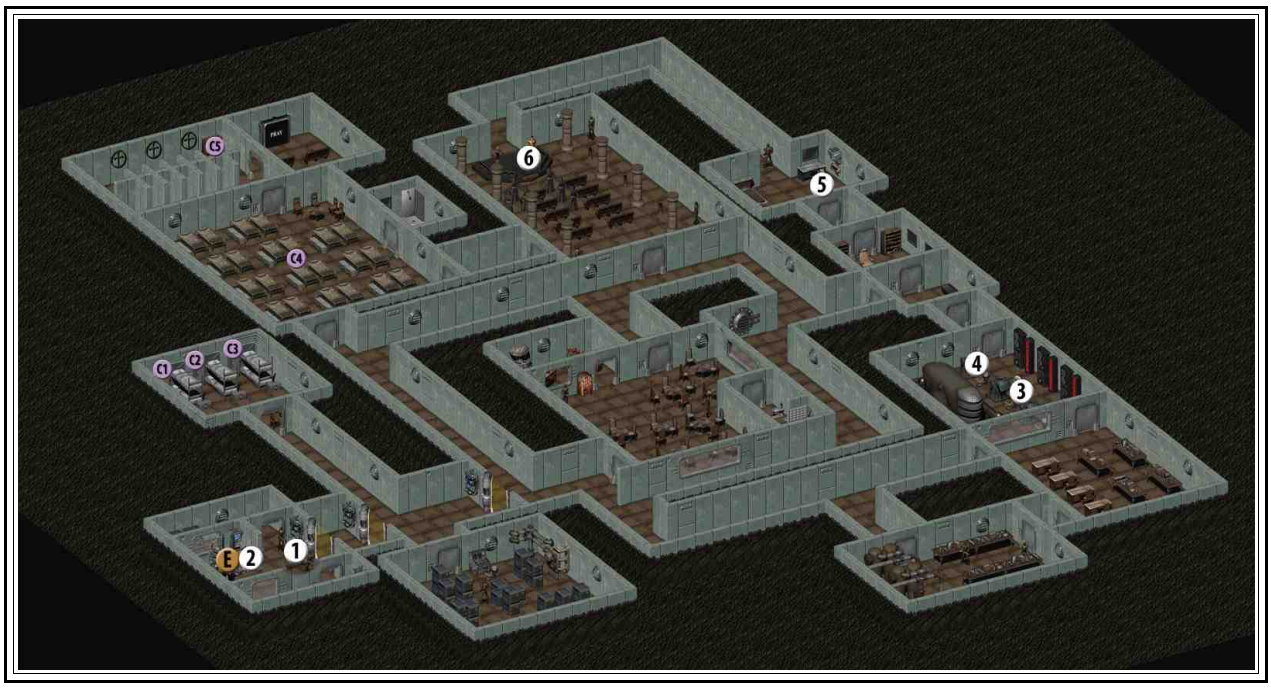
> ***Misión: Los Hubologistas necesitan combustible para su nave espacial***
>
> Tienes varias opciones, elige la que más te convenga, ya que dependerá de si te quieres quedar con una Servoarmadura o conseguir XP.
>
> La primera opción es hablar con el Dr. Jing, en el punto **3** de San Francisco: Templo Shi y decirle que quieres que trasvasen combustible a los Hubologistas. Te pedirá una Servoarmadura mejorada a cambio, con lo que tendrás que hacer la Misión: Consigue una Servoarmadura mejorada de Crockett. Vuelve con la Servoarmadura mejorada, se la das, y obtienes los **6000 XP** por el trasvase del combustible a los Hubologistas (después puedes robarle la Servoarmadura dependiendo de tu nivel de la Técnica **Robar**).
>
> La segunda opción (ya que ni Dave ni Harry te pueden ayudar a hacer el trasvase) y además te quedas para ti la(s) Servoarmaduras mejoradas, es hackear el ordenador central de los Shi, en el punto **2** de San Francisco: Templo Shi – Interior e indicar que trasvase el combustible a los Hubologistas. En esta caso obtienes los **5000 XP** de la misión y **3000 XP** por hacerlo desde la computadora central de los Shi.
>
> También hay una tercera opción, hacerlo desde cualquiera de los ordenadores accesibles de San Francisco: Templo Shi, pero en este caso solo obtienes 5000 XP.

En el punto **3** está **Dave Handy**. Tan solo como curiosidad verás que está loquito por Vikki. Si le ayudas un poco, podrás avanzar en alguna de las misiones (aunque es una opción secundaria).

Debes venir a hablar con él para la Misión: Roba los planos del Vertibird de los Hubologistas (como segunda opción) y Misión: El Petrolero necesita combustible (como segunda opción).

4.21.e San Francisco: Base Hubologista

Otra base subterránea más, esta vez a cargo de los Hubologistas, una especie de secta que apareció en San Francisco, liderada por Dick Hubbell.



Desplazamientos

En **E** está el acceso a San Francisco: Muelle del Transbordador.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla con 4 x Fruta.
En **C2** hay una Taquilla:

- 2 x Bengala
- 3 x Fruta
- 1 x Cuchillo

En **C3** hay una Taquilla con 1 x Fruta.
En **C4** hay una cierta cantidad de Baúles en la sala. Principalmente puedes encontrar Flores, Rocas, Frutas, Bengalas, una Palanca y 2 x Dinero en ellos.
En **C5** hay una Estantería:

- 2 x Bengala
- 1 x Set de herramientas

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Base Hubologista.

En el punto **2** está **AHS-7**, el segundo al mando de los Hubologistas. Verás que puedes preguntarle por la ubicación de AHS-9 y si le preguntas sobre cómo te puedes unir, te dirá también que hables con Juan Cruz y Vikki Goldman, dos actores de Nuevo Reno y se encuentran en la sala de oración (sala con bancos y un pedestal para oratoria).

En el punto **3** está **Crockett**, el técnico de los Hubologistas. Si hablas con él te dirá que a cambio de ciertos favores del culto, les ofrece sus conocimientos tecnológicos.
También te contará que puede mejorar las Servoarmaduras. Te puede hacer una Servoarmadura avanzada por 10000$ (y necesitas una Servoarmadura normal).

Debes venir a hablar con él para la Misión: Consigue una Servoarmadura mejorada de Crockett.

NOTA: Hay una forma de conseguir Servoarmaduras mejoradas ilimitadas debido a un bug del juego. Cada vez que hables con Jing, para hacer el trasvase de los Shi a los Hubologistas (para su nave espacial), habla con Crockett, dile que a cambio de una Armadura mejorada los Shi harán el trasvase y te la dará al cabo de 1 día. El truco está en este momento, cuando ya te la entrega, hablar con Jing, pero de nuevo repetir el diálogo de la Servoarmadura y el trasvase (la primera opción de diálogo, sin entregarle la Servoarmadura mejorada). Haciendo esto puedes conseguir más de 2 armaduras.

En el punto **4** está **la computadora de los Hubologistas** (o HubLink). Podrás informarte de los diferentes aspectos de los Hubologistas, así como descubrir detrás de qué anda AHS-9.

En el punto **5** está **AHS-9**. Nada más hablar con él, te pedirá una tarea. En el caso que hayas hablado con él antes de que los Shi te asignen la tarea de Matar a AHS-9, cuando vengas aquí a hablar con él está vez te atacará.

> ***Misión: Mata al Emperador Shi***
>
> También cabe indicar que Matar a AHS-9 o Matar al Emperador Shi son mutuamente excluyentes. Es decir, puedes hacer cualquiera de las dos, pero la otra no te dará la experiencia ni podrás acabarla (es lógico).
>
> Como ya debes saber a estas alturas, el Emperador Shi es una supercomputadora. Para "matarlo", lo puedes hacer sencillamente hackeándola y formateando el disco. Pero esto tiene el inconveniente que te atacarán todos los Shi, incluidos los de Chinatown.
>
> La forma más sencilla de completar esta misión es acabar con Ken Lee, en el punto **4** de San Francisco: Templo Shi, con sigilo o con Superestimulantes. Obtendrás **5000 XP** cuando vuelvas a hablar con AHS-9.

Si vuelves a hablar con él, tendrás más opciones de diálogo. Podrás completar entonces la Misión: Entrega el informe de campo de los Hubologistas a AHS-9 en San Francisco.

Aparte, podrás preguntarle sobre el Transbordador y averiguarás que es el ESS Quetzel. También te asignará una misión si le preguntas por algún trabajo. Te pedirá que acabes con Badger para liberar al petrolero de los vagabundos que hay en él y que hables con AHS-7 al terminar.

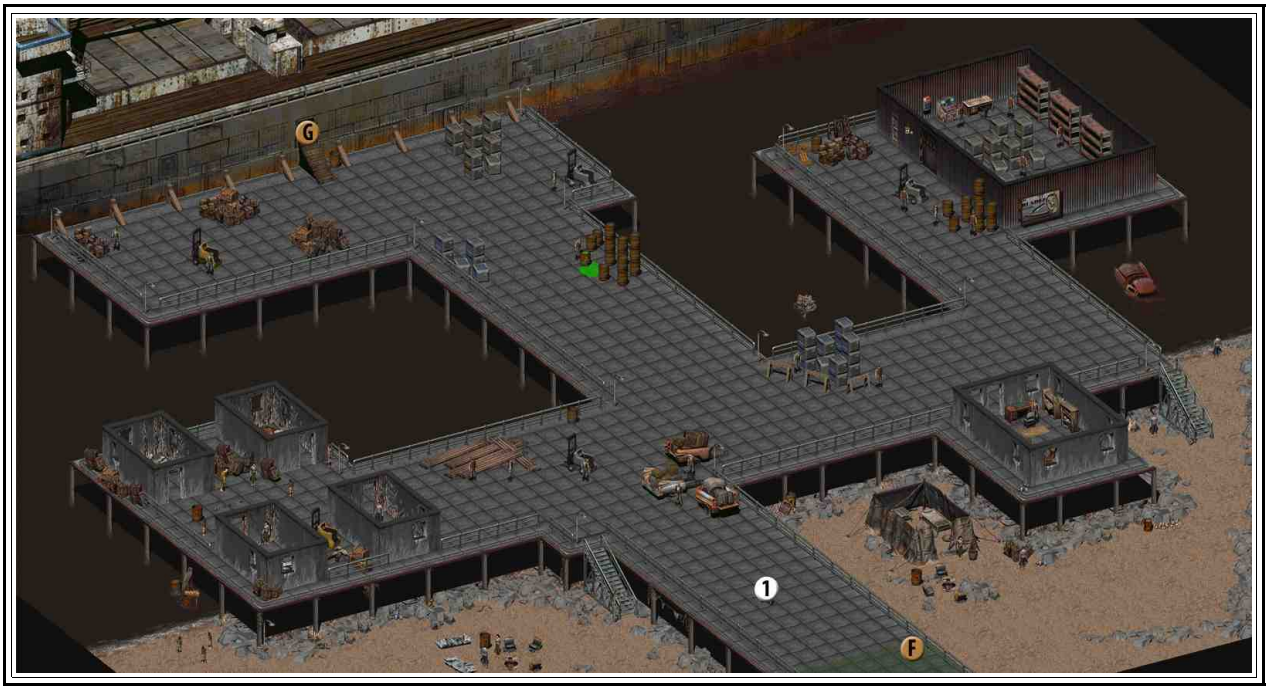
Misión: Mata a Badger para que los vagabundos del petrolero se unan a los Hubologistas
Badger se encuentra en el punto **4** de San Francisco: Petrolero. Para acabar con él puedes utilizar los métodos anteriores para asesinar, o incluso utilizar Superestimulantes (unos 15 y esperar 1 hora). Una vez hecho, habla con AHS-9 (o AHS-7). Obtienes **3000 XP**.

Debes venir aquí para la Misión: Mata a AHS-9.

En el punto **6** están **Juan Cruz y Vikki Goldman** (referencia total de Tom Cruise y Nicole Kidman a la Cienciología), dos famosos que se han pasado a la Hubología. Si hablas con ellos te darán mil y una razones por las cuales debes unirte a la Hubología. De hecho, si miras los datos de la computadora en el punto **4**, verás que los Hubologistas solo quieren adeptos para amasar fortunas, aunque tengan motivos secundarios tal y como exponen. Si decides hacerte Hubologista, algunas de las misiones, quizás desaparezcan del historial de misiones del PiPBoy. También te entregarán un Holodisco de la Hubología.

4.21.f San Francisco: Muelle

En esta zona verás a lo lejos el casco de un Petrolero, una playa y algunas edificaciones, esta área básicamente sirve de paso para llegar al Petrolero Poseidón. Los contenedores de esta zona están vacíos.



Desplazamientos
En **F** está el acceso a San Francisco: Chinatown. En **G** está el acceso a San Francisco: Petrolero.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Muelle.

4.21.g San Francisco: Petrolero

Si no has visto nunca un Petrolero ahora podrás averiguar cómo es por dentro. Aquí se encuentran los vagabundos, diferentes tipos de personas, moradores del yermo, que acabaron por establecerse aquí. Esta zona no tiene contenedores.

Desplazamientos

En **G** está el acceso a San Francisco: Muelle.
En **H** está el acceso a San Francisco: Petrolero – Puente.
En **I** están las Escaleras de bajada respectivas a San Francisco: Petrolero - Bodega.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Petrolero.

En el punto **2** está **Jeanna**, que podrás comerciar con ella y poco más.

En el punto **3** está **Chip**. Habla con él y verás que se está quejando por algo. Si le preguntas, te dirá que se apostó su bazo con Lao Chou. Puedes ofrecerte a recuperarlo.

Misión: Devuélvele el bazo a Chip

Habla con Lao Chou, en el punto **7** de San Francisco: Chinatown y pregúntale por el bazo. Te dirá que se lo dio al Dr. Wong. Ve al punto **2** de San Francisco: Templo Shi, y habla con el Dr. Wong.

Dile que es un bazo humano (la opción de que se supone que se sirve hígado con el vino) y se dará cuenta que es un bazo humano. Obtienes **2000 XP**. Después habla con Chip.

Chip te dirá que es necesario encontrar a un doctor que le pueda volver a colocar el bazo, así que te pedirá que hables con el Dr. Fung, en el punto **3** de San Francisco: Chinatown. Si conoces a Doc. Holliday (de Broken Hills) te lo hará gratis, sino te hará pagar 1000$. Una vez lo hayas hecho, vuelve a hablar con Chip.

Espera un día a que aparezca y habla con él. Obtendrás **3000 XP**.

NOTAS:

- Es posible que si estás con los Hubologistas, el Dr. Fung no hable contigo, por lo cuál no podrás terminar la misión. Aparte del Dr. Fung, es posible que otros Shi, como Lo Pao y Dragón tampoco quieran hablar contigo.
- La misión tiene un tiempo de 5 días. Si no la completas en ese plazo (si no hablas con Chip, después de hablar con el Dr. Fung en 5 días), Chip morirá.

En el punto **4** está **Badger**. Badger se encarga de las computadoras del Petrolero. Además, si quieres obtener cualquier pizca de información, o incluso combustible, él lo puede hacer, pero te pedirá que encuentres a su novia dentro del barco.

Misión: Encuentra a la novia de Badger en la bodega del barco

Para avanzar en esta misión, baja a San Francisco: Petrolero – Bodega, por las mismas escaleras de bajada que hay al lado de Badger. Ve al punto **2** a buscar a su novia y rescátala.

Obtienes **5000 XP** por rescatarla.

Debes venir aquí para avanzar en la Misión: Mata a Badger para que los vagabundos del petrolero se unan a los Hubologistas y en la Misión: Roba los planos del Vertibird de los Shi.

En el punto **5** está **Cal**, el comerciante de armas. Información no te dará, pero cuando miré lo que vendía, podías obtener de él un Servopuño Megapotente por si es de tu interés.

En el punto **6** se encuentra **la computadora de navegación del Petrolero**. Para acceder a ella, debes haber encontrado el FOB, y accedido a esta sala por San Francisco: Petrolero – Bodega.

Misión: La computadora de navegación necesita un componente Navegador

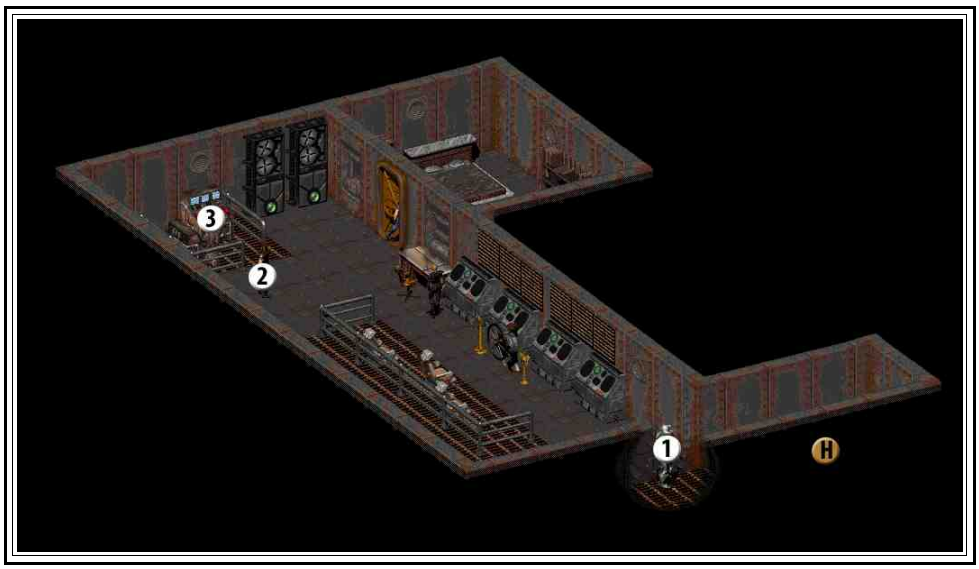
El Navegador del Petrolero se encuentra en el punto **C5** del Refugio 13: Nivel 3.

Una vez lo tienes, USA el Navegador en el ordenador de navegación del Petrolero Poseidón. Ganarás **2000 XP**.

En el punto **7** está **Marc**. Te puede hablar de la historia de los vagabundos y también indicarte que el capitán, en el puente, puede decirte como poner en marcha el Petrolero.

4.21.h San Francisco: Petrolero – Puente

Este es el Puente del Petrolero Poseidón. Aquí te encontrarás al capitán y la computadora principal. Los contenedores de esta zona están vacíos.



Desplazamientos

En **H** está el acceso a San Francisco: Petrolero.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Petrolero – Puente.

En el punto **2** está **A. Ron Meyers**, el capitán. Te contará quién es, entre otras cosas del Enclave. Si le preguntas por el Petrolero, también te dirá lo que necesitas para ponerlo en funcionamiento, Combustible (ver la misión a continuación), el FOB (ver Misión: FOB necesario para acceder a la computadora de navegación) y un Navegador (ver Misión: La computadora de navegación necesita un componente Navegador).

Misión: El Petrolero necesita combustible

Para conseguir el combustible tienes varios opciones para conseguirlo:

- Del Dr. Jing, después de la Misión: Devuélvele el bazo a Chip.
- De Badger, después de hacer la Misión: Encuentra a la novia de Badger en la bodega del barco.
- De una de las computadoras del laboratorio químico de los Shi.
- De la computadora central de los Shi.
- De Dave Handy después de hablar con Vikki y decirle que está loco por él.
- De Matthew cuando terminas la Misión y tienes IN < 4.
- De AHS-9 cuando terminas la Misión y tienes IN < 4.

Cuando hayas rellenado el Petrolero con combustible, vuelve al Puente y utiliza el ordenador del punto **3**. Dependiendo del desarrollo obtienes entre **0-5000 XP**.

En el punto **3** está **el terminal** que indica principalmente el estado del Petrolero (si tiene combustible, el FOB y el Navegador), entre otras cosas. Dile que Adelante para llegar a El Enclave si ya está todo.

4.21.i San Francisco: Petrolero – Bodega

Esta zona es el casco del Petrolero y está plagada de Nómadas, Aliens y Centauros malvados, así que prepárate. En esta zona los contenedores están vacíos.

Desplazamientos

En **I** están las Escaleras de subida a San Francisco: Petrolero.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: Petrolero – Bodega (si bajas por **I1**).

En el punto **2** está **Suze**, la novia de Badger. Tienes que venir aquí por la Misión: Encuentra a la novia de Badger en la bodega del barco. Habla con ella (clicka en ella) y ve hasta las escaleras (te seguirá). Espera a que suba, y después podrás hablar con Badger.

En el punto **3** hay **un sistema de acceso**. Si pulsas en él te aparecerá el mensaje: "Usar FOB del Petrolero aquí" y se añadirá una misión.

Misión: FOB necesario para acceder a la computadora de navegación

Para esta misión, debes conseguir el FOB, una especie de tarjeta de acceso para poder acceder al Petrolero y ponerlo en marcha. El FOB se encuentra en la taquilla **C9**, en la habitación del Comandante de la Base de Navarro, en Navarro: Subterráneo. Mira ese apartado para averiguar cómo conseguir el FOB, ya que hay varias opciones. Una vez lo tengas, USA el FOB en el sistema de acceso. Obtienes **2000 XP** y se te permite el acceso a una zona restringida del Petrolero.

4.21.j San Francisco: La Hermandad del Acero

Este es el tercer y último recodo de la Hermandad del Acero. Tienes otros dos, uno en La Guarida: Zona Oeste y otro en la RNC: Centro, aunque ninguno de éstos tiene una zona subterránea. Debes haber hablado con Matthew, en el punto **8** de San Francisco: Chinatown y haber terminado la Misión para poder acceder a los edificios de La Hermandad del Acero.

Desplazamientos

En **J** está el acceso a San Francisco: Chinatown.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:

- 1 x Pistola de pulsos YK32
- 95 x Células PE
- 1 x Rifle de pulsos YK42B
- 130 x Células MF
- 5 x Estimulante

En **C2** hay una Taquilla:

- 1 x Armadura de la Hermandad
- 1 x Servoarmadura

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a San Francisco: La Hermandad del Acero.

En el punto **2** está la **EAC** (Entidad Artificial Consciente) de este edificio. Puedes pedirle que te cure si tienes necesidad. También puede contestarte a algunas preguntas que le formules, como qué es el Enclave y la Hermandad (bajo sumario por eso... xD)

Si Matt ha desaparecido de su puesto, conéctate al terminal de la EAC (punto **2** de San Francisco: La Hermandad del Acero), y podrás preguntarle por Matt y verás una secuencia donde un enorme tipo con Servoarmadura (del Enclave), acaba con su vida.

Si tu FU, IN, PE o CA se encuentran por debajo de 10, podrás añadirte unas mejoras (te aumentarán la estadística en 1 punto) con los Módulos de memoria que has ido encontrando por las distintas zonas de Fallout 2. La opción de aplicar estas mejoras aparece cuando te pregunta si necesitas ayuda médica y le respondes que sí.

Módulo rojo de memoria	**FU**	Ciudad Refugio: Refugio – Nivel 2
Módulo verde de memoria	**PE**	Base Militar: Nivel 3
Módulo amarillo de memoria	**IN**	Almacén Militar Sierra: Personal (Nivel 1)
Módulo azul de memoria	**CA**	Navarro: Subterráneo

4.22. Navarro

Si has ido a San Francisco y has hablado con Matthew, en el punto **8** de San Francisco: Chinatown, sabrás que Navarro es una base del Enclave. Si vienes aquí sin haber hablado con Matthew, lo más probable es que el último recurso que tengas es luchar, a menos que vengas en solitario, que entonces tienes la opción de alistarte y seguir el juego a los del Enclave. A Navarro hay que venir principalmente por dos motivos, para conseguir los Planos del Vertibird, si haces la misión de Matthew y para conseguir el FOB, el pase que permite poner en funcionamiento el Petrolero Poseidón.

4.22.a Navarro: Gasolinera

Verás que este lugar es una antigua gasolinera, con una especie de almacén y un bosque, que si lo cruzas, se puede apreciar el acceso a una nueva zona. No hay contenedores en este lugar.

Desplazamientos

Por el punto **A** está la salida a los yermos.
En **B** está el acceso a Navarro: Base de Vertibirds.
En **C** están las Escaleras de bajada respectivas a Navarro: Subterráneo.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Navarro: Gasolinera.

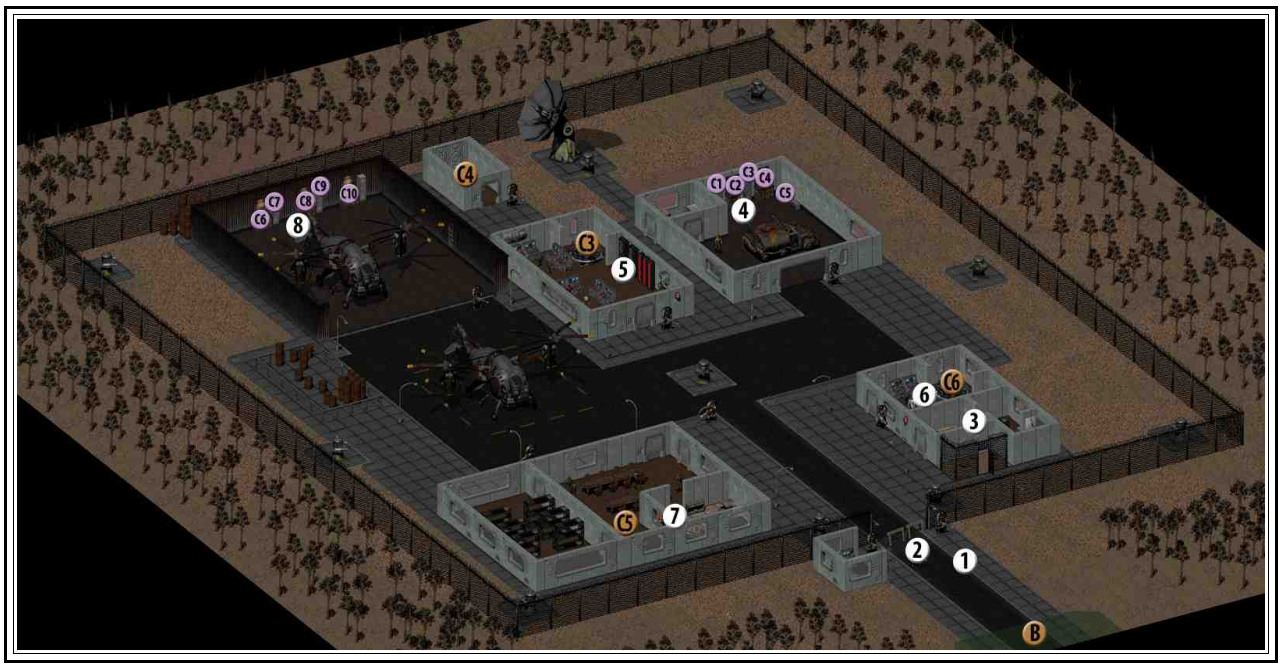
En el punto **2** estará **Chris** (si vienes andando). Si vienes de parte de Matthew tendrás la opción de pedirle que quieres alistarte (y no llevas acompañantes), y te dará una contraseña para que puedas entrar en la base. Si sigues este camino, llegas a Navarro: Base de Vertibirds por el noroeste.

En el punto **3** verás **un sendero** de piedras. Si te desvías del sendero, encontrarás trampas (minas) en toda la zona, mejor cruza el bosque por el sendero.

En el punto **4** hay **un respiradero** que también es una entrada al Subterráneo.

4.22.b Navarro: Base de Vertibirds

Al parecer el complejo es bastante grande, e incluso seguro que nos entran ganas de coger uno de esos Vertibirds, pero no es posible.



Desplazamientos

En **B** está el acceso a Navarro: Gasolinera.
En **C** están las Escaleras de bajada respectivas a Navarro: Subterráneo.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla con 1 x Armadura de combate.
En **C2** hay una Mesa de trabajo:

- 1 x Libro de primeros auxilios
- 1 x Palanca
- 1 x Pistola láser

En **C3** hay una Taquilla con **Planos del Vertibird**.
En **C4** hay una Mesa de trabajo:

- 1 x El Gran libro de la ciencia
- 1 x Super Almádena
- 1 x Llave inglesa
- 1 x Ganzúa electrónica Mk2

En **C5** hay un Baúl con:

- 1 x Palanca
- 4 x Granada de plasma

En **C6** hay una Mesa de trabajo:

- 160 x Células PE
- 100 x Células MF
- 1 x Palanca

En **C7** está la Taquilla con el **Motivador de K-9**.
En **C8** hay una Mesa de trabajo:

- 1 x El Decano de la electrónica
- 1 x Set de herramientas
- 1 x Almádena

En **C9** hay una Taquilla:

- 1 x Estuche cosmético
- 1 x Revista “La Garra de la Gata”
- 1 x Revista “Armas y Balas”
- 1 x Chaqueta de cuero

En **C10** hay una Mesa de trabajo:

- 1 x Set de Ganzúas expandido
- 1 x Basura
- 1 x Motor

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Navarro: Base de Vertibirds (por la entrada del punto **B**).

En el punto **2** hay **unos guardias** apostados en la entrada de la base de Navarro. Habla con el primero y dile que quieres alistarte. Te pedirá la contraseña (que debería habértela dado Chris, en el punto **2** de Navarro: Gasolinera) y podrás entrar tranquilamente en el complejo. Te dirá que vayas a hablar con el jefe de instrucción, que se encuentra nada más pasada la perrera.

En el punto **3** está el **Sargento de Instrucción, Dornan** (¡Sí, Señor!). Inmediatamente hables con él, te pondrá de guardia.

En el punto **4** está **Quincy**. Pregúntale sobre los Planos del Vertibird. Si has hablado con el científico del punto **5**, verás que podrás decirle que vienes a buscarlos de su parte, y te dejará cogerlos de la Taquilla de **C3**. Con eso puedes avanzar en la Misión: Consíguele a la Hermandad del Acero los planos del Vertibird. Otras opciones son robarlos, o si entras pegando tortas, pues en la Taquilla están.

En el punto **5** hay un científico, **Raúl**, y puedes hablar con él sobre su trabajo y preguntarle sobre dónde se encuentran los Planos del Vertibird.

En el punto **6** hay **otro científico**. Si has entrado legalmente, puedes preguntarle por la ubicación exacta del Enclave. Te dirá que está en el Pacífico y las tres formas posibles de llegar. A nado (imposible), mediante Vertibird (imposible también ya que no es posible conducirlo si no se sabe como funcionan) y la que hay que usar al final, mediante el Petrolero Poseidón. Te dirá también que el comandante de la base de Navarro tiene la tarjeta de acceso al Petrolero, para poderlo poner en funcionamiento.

En el punto **7** estará **Cookie**, el cocinero de la base. Te puede poner al corriente de todo lo que pasa en la base, como el problema entre Raúl y Quincy, y que siempre se están peleando, el tema de Schreber y sus experimentos y el problema con los reclutas. También te mencionará que el comandante de la base tiene el FOB o el pase con la clave de acceso para poder hacer funcionar el Petrolero Poseidón de San Francisco.

Misión: Consigue el FOB del Comandante de la base.

Esta misión se te asigna en el momento que oyes hablar del FOB y que se encuentra en posesión del Comandante de la Base de Navarro, además de enterarte de que sirve para poner en funcionamiento (ya que es la clave de acceso) el Petrolero Poseidón.

El FOB se encuentra en el punto **C9** de Navarro: Subterráneo, y ese lugar es la sala del Comandante de la Base Navarro.

Para conseguirlo, tienes varias opciones. O bien tienes asignada la Misión: FOB necesario para acceder a la computadora de navegación en San Francisco: Petrolero - Bodega, en cuyo caso puedes decirle al guardia del punto **8** de Navarro: Subterráneo que vienes a buscarlo, e igualmente al Comandante y te lo entregará sin más complicaciones, o bien lo coges ahora por tus medios.

Si sigues este último caso, deberás primero convencer al guardia que te deje pasar. Dile que “eres nuevo”, sigue el hilo de la conversación hasta que te diga que los únicos que entran en las estancias del Comandante son los de la limpieza y falta una hora para que vengan. Escóndete un poco (que no te vea el guardia), espera una hora, y vuelve a hablar con él. Dile que vienes a limpiar la habitación.

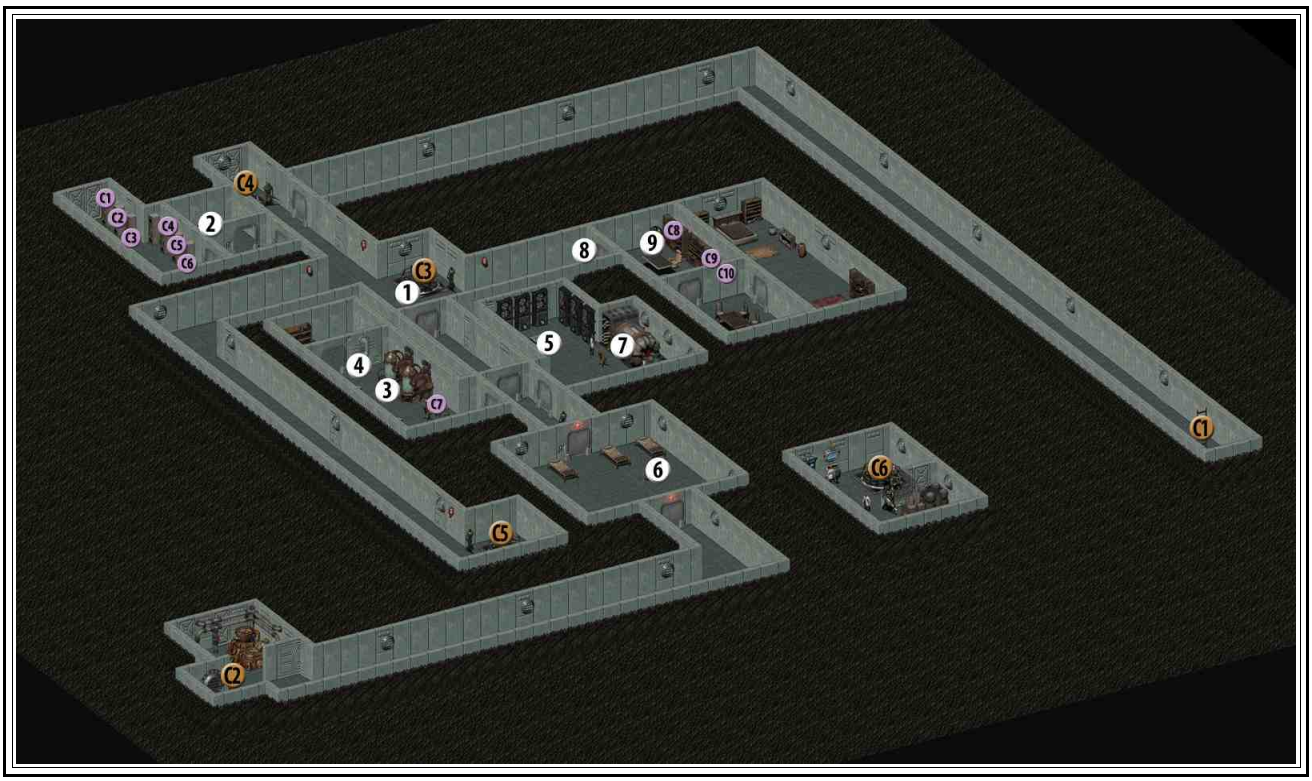
Una vez dentro, tienes dos opciones para coger el FOB. Si tienes el Sigilo y Ganzúa altos, podrás cogerlo sin que se entere el Comandante de la taquilla **C9** (quizás una Ganzúa electrónica MK2 te facilite la labor). Otra opción es acabar con el Comandante, usando unos cuantos Superestimulantes. Después puedes coger lo que quieras tranquilamente de la habitación.

En cualquier caso, una vez hayas conseguido el FOB del petrolero, obtienes **3500 XP**.

En el punto **8** está **Raúl**, que se encarga del mantenimiento. Debes venir a hablar con él por la Misión: Repara a K-9.

4.22.c Navarro: Subterráneo

La zona subterránea de la base de Navarro tiene el aspecto estético muy parecido al de un Refugio, pero no lo es.



Desplazamientos

En **C1-C2** están las Escaleras de bajada respectivas a Navarro: Gasolinera.
En **C3-C6** están las Escaleras de bajada respectivas a Navarro: Base de Vertibirds.

Contenedores

En **C1** hay una Taquilla:
- 4 x Explosivo plástico
- 2 x Granada IEM
- 4 x Granada de plasma

En **C2** hay una Taquilla con un **Módulo azul de memoria.**
En **C3** hay una Taquilla:
- 200 x Células PE
- 250 x Células MF
- 1 x Esteroides
- 40 x Cartuchos de Escopeta calibre 12
- 1 x Escopeta de combate

En **C4** hay una Taquilla con 1 x **Servoarmadura avanzada**.
En **C5** hay una Taquilla:
- 40 x Células PE
- 24 x 10mm PB
- 1 x SMG de 10mm

En **C6** hay una Taquilla con 1 x Rifle de plasma.
En **C7** hay un Escritorio con 1 x **Pase azul**.
En **C8** hay una Estantería:
- 1 x El Gran libro de la Ciencia
- 1 x Revista “Armas y Balas”

En **C9** hay una Taquilla:
- 1 x Baraja de cartas “Tragic”
- **FOB del petrolero**.

En **C10** hay una Taquilla:
- 160 x Células PE
- 1 x Pistola de plasma

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a Navarro: Subterráneo (por el punto **C3**).

En el punto **2** está el **Oficial de Intendencia**. Si hablas con él, y has entrado de forma legal, te dirá que cambies tu atuendo por una Servoarmadura más avanzada. Te dejará pasar al almacén (la habitación con muchas taquillas, que se encuentra justo al lado).

En el punto **3** está el **Dr. Schreber**. Si le preguntas por el perro que hay en la puerta, te dirá que era un experimento para hacer al perro más inteligente, pero falló ya que el perro se volvió agresivo con él. Si le preguntas si se puede arreglar te dirá que sí, que necesita el motivador que tiene Raúl, en mantenimiento.

> ***Misión: Repara a K-9***
>
> Dirígete a hablar con Raúl, en el punto **5** de Navarro: Base de Vertibirds. Pídele el Motivador de K-9 y cógelo de la taquilla en el punto **C7** (o cógelo con Sigilo).
>
> Vuelve al punto **4**, donde está K-9 y usa el Motivador de K-9 en él. Para poder usar el Motivador, por lo visto es necesario acabar con el Dr. Schreber. Cierra la puerta y acaba con él (ya que la sala está insonorizada no pasa nada). Ganas además **1000 XP** por acabar con él.
>
> Por poner el Motivador a K-9 ganas **3500 XP**.

Te hablará de los experimentos que se hicieron con las Garras mortales. Puedes decirle que matarás a la Garra mortal, del punto **6**.

> ***Misión: Encárgate de la Garra mortal***
>
> Tienes varias opciones para hacer esta misión. La primera, matar a la Garra mortal, que obtienes 500 XP por matarla más 1200 XP por finalizar la misión.
>
> La segunda, liberarla, en cuyo caso necesitas el Pase azul, del punto **C7**, y lo puedes coger con Sigilo, o incluso matando al Dr. Schreber (total está insonorizada la sala). Cuando la liberas obtienes **1500 XP**.

En el punto **4** está **K-9**. Si intentas dialogar con él, verás que entra en modo diálogo e incluso tienes algo de conversación con él. Se añadirá a tu grupo de Acompañantes si haces la misión de repararlo.

En el punto **5** hay **un técnico del Enclave**. Si hablas con él te indicará que estás en la sala de la computadora central. Si has entrado legalmente, seguramente te indicará la contraseña de la computadora para invitados, que es “Caramelito”, el mote de su novia, la guardia de fuera.

En el punto **6** está **Xarn**, la Garra mortal con la que experimenta el Dr. Schreder. Debes venir aquí para avanzar en la Misión: Encárgate de la Garra mortal.

En el punto **7** está **la Computadora de la Base Navarro**. Si accedes a ella te dará diversa información como dónde está la armería, los aposentos del Comandante y cómo llegar al Enclave y su ubicación. En este último caso, te añade también la Misión: Consigue el FOB del Comandante de la base.

En el punto **8** está **el guardia que protege las estancias del Comandante de la base**. Deberás hablar con él para avanzar en la Misión: Consigue el FOB del Comandante de la base o en la Misión: FOB necesario para acceder a la computadora de navegación.

En el punto **9** está **el Comandante de la Base Navarro**. Prácticamente no te dará conversación, pero según como desarrolles la misión de conseguir el FOB, deberás venir a hablar con él para la Misión: FOB necesario para acceder a la computadora de navegación.

4.23. El Enclave

Ya has llegado por fin a la parte final del juego, donde tu objetivo principal aquí es encontrar y rescatar a tus compañeros de la Tribu de Arroyo. Una vez llegas aquí, con el Petrolero Poseidón, obtienes **15000 XP**. Aunque no queda muy claro, ya que tampoco queda registrado en el historial de misiones, se podría decir que tu última misión es "*Detener al Enclave*". Esto sería conseguir poner en marcha el Petrolero Poseidón como primera fase, y como segunda fase, acabar con los enemigos del Enclave liberando a tus compañeros.

A partir de este punto, no queda demasiado claro cómo proceder. Obtienes más información, si hablas con la Anciana de la tribu, en El Enclave: Celdas de detención, la cual te dirá que destruyas el Reactor, y para ello deberás llegar hasta El Enclave: Reactor (hay varias opciones para desactivar/destruir el Reactor).

Finalmente deberás enfrentarte al enemigo más difícil del juego, Frank Horrigan, en El Enclave: Entrada, para poder escapar de la plataforma petrolífera con tus compañeros de tribu y tus acompañantes.

4.23.a El Enclave: Muelle

Apareces en la entrada del Enclave. Poco que comentar, solo que la única opción que tienes es seguir adelante.

Desplazamientos
En el punto **A** está el acceso a El Enclave: Entrada.

Puntos de interés
Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Enclave: Muelle.

4.23.b El Enclave: Entrada

Apareces en una especie de recinto con unas torretas. Podrás ver dos salidas (aparte de la de volver al muelle), una a la derecha y otra hacia abajo, que son unas escaleras que llevan a las celdas de detención. Inicialmente las torretas no te atacarán. Te recomiendo que te muevas solo por la base, y dejes a tus compañeros en el pasillo del este (donde la mesa, antes del punto **B**) ya que en las siguientes secciones algunas torretas o elementos del entorno son más susceptibles de tratarlos como enemigos.

Desplazamientos
En el punto **A** está el acceso a El Enclave: Muelle. En el punto **B** está el acceso a El Enclave: Barracones de la guardia. En el punto **C** está el acceso a El Enclave: Celdas de detención.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Enclave: Entrada.

En el punto **2** hay **un terminal**. Para poder operarlo necesitas IN 6 (o IN 4 y Sigilo por encima de 70%). Con **Ciencia** al 100% o SU 8 podrás descargarte algún archivo al PiPBoy. Con **Ciencia** al 125% puedes conseguir un informe del ordenador del reactor, con 150% averiguarás algo sobre el VEF y con 175% algunos borradores inútiles. En principio todos los terminales tienen el mismo menú.

Verás que hay dos funciones para las que necesitas la **Llave Presidencial de acceso**, que la tiene el Presidente, en el punto **4** de El Enclave: Área Presidencial. El sistema de anti-insurrectores sirve para más adelante, justamente lo que hace es que las torretas ataquen a los enemigos (mirar **TRAS DESACTIVAR EL REACTOR)** y el apagado del Sistema Defensivo de Emergencia hará apagar las torretas temporalmente durante 1-3 minutos.

NOTA: Si usas la opción de desactivar las torretas, el terminal se desactivará permanentemente, pero no lo hagas en el terminal de El Enclave: Entrada porque después necesitarás usarlo.

TRAS DESACTIVAR EL REACTOR

En el punto **3** está el **Sargento Granite**. Habla con él y puedes mirar de convencerlo para que te ayude a luchar en el combate que te viene a continuación con Frank Horrigan. Si lo consigues obtienes **1500 XP**.

En el punto **4** encontrarás a **Frank Horrigan** una vez ya vayas a salir de El Enclave porque has activado la cuenta atrás al destruir los terminales del computador. Aquí es cuando debes usar la Llave Presidencial de acceso (antes de iniciar el combate con Horrigan, sino después no se puede) para indicar que quieres que el sistema anti-insurrectores te ayude a ti, y las torretas apunten a Frank (yo pude acercarme al terminal con Sigilo, justo pegado a la pared sur).

Una vez acabas con él, obtienes **10000 XP**.

… y con esto consigues escapar de la plataforma petrolífera y llegar al final del juego.

Disfruta de la última animación de la destrucción de la plataforma.

4.23.c El Enclave: Barracones de la guardia

Esta zona está bastante poblada de gente, tanto como con científicos, técnicos, torretas o guardias con Servoarmadura. Si vienes solo en principio no te atacará nadie. También está llena de contenedores donde puedes encontrar objetos que quizás te sean interesantes, como armamento, medicinas, etc...

Desplazamientos
En el punto **B** está el acceso a El Enclave: Entrada. En el punto **D** está el acceso a El Enclave: Área Presidencial.

Contenedores

En **C1** hay un Cajón con 2 x Superestimulante.
En **C2** hay un Cajón con 1 x Cuchillo de combate.
En **C3** hay un Cajón con 2 x Almádena.
En **C4** hay un Cajón con 1 x El Gran libro de la Ciencia.
En **C5** hay un Cajón con 2 x Kit de primeros auxilios.
En **C6** hay un Escritorio con 1 x Cuchillo de combate y 1 x Revista "Armas y Balas".
En **C7** hay una Taquilla con 1 x Super Almádena.
En **C8** hay una Taquilla con 1 x Granada IEM.
En **C9** hay un Escritorio con 1 x Estimulante.
En **C10** hay unos Cajones que contienen 6 x Fruta, 3 x Licor y 5 x Cerveza.
En **C11** hay una Taquilla con 1 x Granada IEM.
En **C12** hay una Taquilla con 50 x 2mm EC.
En **C13** hay una Taquilla con 1 x Superestimulante y 2 x Estimulante.
En **C14-C17** hay una Taquilla con 50 x 2mm EC.
En **C18** hay un Escritorio con 13 x Dinero.
En **C19** hay un Escritorio con 1 x Flor.
En **C20** hay un Baúl:

- 40 x Células PE
- 50 x Células MF
- 1 x Pistola de plasma

En **C21** hay un Baúl con 2 x Granada IEM.
En **C22** hay unas Cajas con 2 x Cuchillo, 3 x Porra, 1 x Nudilleras, 1 x Palanca.
En **C23** hay unas Cajas con 6 x Cuchillo arrojadizo, 2 x El Decano de la electrónica, 2 x Libro de primeros auxilios y 2 x Manual del explorador.
En **C24** hay una Vasija con 1 x Revista "Armas y Balas"
En **C25** hay un Escritorio con 1 x Psycho.
En **C26** hay unas Cajas de munición con 6 x Lanzacohetes (cada una tiene 2)
En **C27** hay unas Cajas de munición:

- 1 x Rifle de plasma (inferior)
- 1 x Rifle láser (centro)
- 1 x Minicañón Vengador (superior)

En **C28** hay unas Taquillas:

- 2 x Explosivo plástico y 1 x Servoarmadura(izquierda)
- 40 x Células PE y 50 x Células MF (centro)
- 4 x Granada IEM, 2 x Granada de fragmentación y 2 x Granada de plasma

En **C29** hay unas Taquillas:

- 100 x 5mm PB y 100 x 5mm BHC (izquierda)
- 4 x Cohete explosivo (centro)
- 2 x Explosivo plástico y 4 x Cohete PB (derecha)

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Enclave: Barracones de la guardia.

En el punto **2** está **la salida de emergencia** que inicialmente NO podrás usar (avanza en el juego para averiguar cómo abrirla).

4.23.d El Enclave: Celdas de detención

En este lugar podrás encontrar a tu compañeros de la tribu, además de la Anciana con la que podrás hablar.

Desplazamientos

En el punto **C** está el acceso a El Enclave: Entrada.
En el punto **E** está el acceso a El Enclave: Corredor de acceso.

Contenedores

En **C1** hay una Caja con 2 x Cuchillo.
En **C2** hay un Escritorio con 1 x Revista “Armas y Balas”.
En **C3** hay una Caja de munición con 1 x Minicañón Reivindicador.
En **C4** hay una Caja de munición con 1 x Minicañón Vengador.
En **C5** hay unas Taquillas:

- 100 x 2mm EC (izquierda)
- 100 x 4.7mm sin carcasa (derecha)

En **C6** hay unas Taquillas:

- 2 x Granada IEM (izquierda)
- 100 x 5mm PB (centro)
- 2 x Granada de plasma (derecha)

En **C7** hay un Escritorio con 1 x Fruta.
En **C8** hay un Baúl con 1 x Antídoto.
En **C9** hay un Baúl con 2 x Estimulante.
En **C10** hay un Baúl con 1 x RadAway.
En **C11** hay una Estantería con 1 x El Decano de la electrónica y 2 x Libro de primeros auxilios.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Enclave: Celdas de detención.

En el punto **2** está la **Anciana** de Arroyo. Si hablas con ella te contará que los capturaron con Vertibirds y les están haciendo pruebas con el VEF. También te dirá que hay gente del Refugio 13, y que para acabar con ellos debes destruir a los demonios (debes destruir el reactor). También te dirá que en caso de no encontrar el G.E.C.K., en las estancias interiores puedes conseguir uno.

En el punto **3** está **Martin Frobisher** (deberás acercarte un poco a la celda). Te contará que son los habitantes del Refugio 13 y que los del Enclave los capturaron. Te hará la misma petición que la Anciana, y te pedirá que los liberes. Si le preguntas cómo, te dirá que has de ir al reactor de energía, tres niveles más abajo de donde estás, y que lo vueles (tu mismo personaje ya intuirá que con explosivos), así que es recomendable que cojas algún Explosivo plástico de los Barracones de la guardia si no lo has hecho o no llevas. También te hablará de las pruebas que hacen con el V.E.F.

4.23.e El Enclave: Corredor de acceso

Esta zona es muy similar a un puzzle, donde según el orden en el que actives los terminales, abrirás unas puertas u otras. Aquí podrás encontrar también la mejor armadura del juego, así como un segundo G.E.C.K. y armamento puntero. Los guardias de esta zona van desarmados, por el motivo que sea.

Desplazamientos

En el punto **E** está el acceso a El Enclave: Celdas de detención.
En el punto **F** está el acceso a El Enclave: Área Presidencial.

Contenedores

En **C1** hay una Caja de munición con 1 x Gatling láser.
En **C2** hay una Caja de munición con 200 x 2mm EC.
En **C3** hay una Caja de munición con 2 x Rifle M72 Gauss.
En **C4** hay una Taquilla con 100 x Células MF.
En **C5** hay una Taquilla con 80 x Células PE.
En **C6** hay una Taquilla con 100 x 5mm BHC.
En **C7** hay una Taquilla con 1 x **Servoarmadura avanzada Mk2** y 100 x 5mm PB.
En **C8** hay un Baúl con 2 x Superestimulante.
En **C9** hay un Baúl con 100 x 5mm BHC.
En **C10** hay un Baúl con 100 x 5mm PB.
En **C11** hay un Baúl con 2 x Estimulante.
En **C12** hay una Taquilla con 1 x Lanzallamas.
En **C13** hay una Taquilla con 1 x Rifle de plasma.
En **C14** hay una Taquilla:

- 1 x **G.E.C.K.**
- 1 x Mochila de paramédico
- 1 x Kit de primeros auxilios de campo

En **C15** hay una Taquilla:

- 6 x Cantimplora (Refugio 13)
- 3 x Rad-X
- 3 x Manual del explorador
- 2 x Libro de primeros auxilios
- 2 x Contador Geiger
- 3 x Antídoto
- 3 x RadAway
- 2 x Kit de primeros auxilios
- 3 x Estimulante

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Enclave: Corredor de acceso.

En las zonas con **puntos verdes** enumerados del **1** al **9**, es una zona con el suelo electrificado, que a medida que avanzas por él (con Servoarmadura) te irá quitando entre 2 y 10 PS de tanto en tanto.

El orden para dejar abiertas todas las puertas es 2, 1, 2, 3, 3, 8 y 9. Hay otras combinaciones, por si quieres ir directamente a la salida del punto **F**, pero dejando abiertas todas las puertas podrás pasar tranquilamente por donde te plazca.

Si ya tienes el G.E.C.K., puedes proceder directamente al punto **F**. Sino, podrás encontrar un G.E.C.K. en el punto **C14**.

En el punto **2** verás que **hay unos cables sueltos**, si llevas un Set de herramientas, podrás desactivar la zona electrificada (no sirve un Super set de herramientas y tienes que tener cierto nivel de **Reparar**). Obtienes **1000 XP** si lo consigues. Si no tienes un Set de herramientas en los Barracones puedes conseguirlo de uno de los científicos.

En el punto **C7** está la mejor armadura del juego, una Servoarmadura avanzada Mk2.

Cuando llegas a las escaleras del punto **F**, y bajas a El Enclave: Área Presidencial, obtienes **2500 XP** por haber sobrevivido a la estancia del puzzle.

Uno de los terminales de esta zona tiene un "Huevo de Pascua". Es aleatorio en cada partida, y dependiendo de las habilidades, usando **Reparar** en el terminal con el "Huevo de Pascua", puedes obtener:

- *Ciencia*: Abre todas las puertas del puzzle.
- *Reparar*: Crea una Bola Mágica 8 y restaura la electricidad del suelo si cortaste los cables.
- *Apostar*: Genera 2000-5000$, un Dado cargado y un Paquete de cartas marcadas.
- *Supervivencia*: Crea un Rifle de pulsos YK42B.
- *Armas arrojadizas*: Crea 10-20 Granadas de plasma.
- *Primeros auxilios*: Crea uno de Psycho, Esteroides, Kit de primeros auxilios, Mentats y Estimulante.
- *Doctor*: Crea entre 2-4 Esteroides, 1 Veneno, 1 Suministros médicos, 2-4 Jet, 2-4 Superestimulantes, 2-4 Psycho, 1-2 Maletines de doctor y 2-4 Estimulantes.
- *Trampas*: Crea 2-4 Explosivos plásticos, 2-4 Dinamitas, 2-4 Ganzúas electrónicas Mk2 y 1 Sensor de movimiento.
- *Conversación*: Crea una Pistola alienígena.

4.23.f El Enclave: Área Presidencial

En esta zona, tal y como indica su nombre, es donde encontrarás a los personajes importantes del Enclave, junto con el Presidente, con el que podrás charlar y averiguar toda la historia del virus V.E.F., el Enclave, los Refugios y tu Tribu.

Desplazamientos
En el punto **D** está el acceso a El Enclave: Barracones de la guardia. En el punto **F** está el acceso a El Enclave: Corredor de acceso. En el punto **G** está el acceso a El Enclave: Reactor.

Contenedores
En **C1** hay una Estantería con 1 x El Gran libro de la ciencia. En **C2** hay una Estantería con 1 x El Decano de la electrónica.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Enclave: Área Presidencial.

En el punto **2** está el **Teniente Coronel Dr. Charles Curling**. Si hablas con él, aunque le digas que eres de Arroyo ni se inmutará. Te explicará el asunto de "El Proyecto" y la erradicación humana usando la toxina del V.E.F.

En cierto momento de la conversación, podrás hacerle ver que los mutantes, no dejan de ser personas humanas, y tras pensarlo te dará la razón. Te propondrá destruir El Enclave (y Navarro), usando la toxina del V.E.F. (aunque deberás destruir el reactor) y te inoculará a ti, y a la gente de las celdas el antídoto para que podáis escapar. Si haces ésto, obtienes **5000 XP**.

Aunque no es necesaria esta parte, si la completas la mitad de personal del Enclave morirá (científicos y técnicos) debido al V.E.F.

En el punto **3** está el **Vicepresidente Daniel Bird**. Tan solo indicar que su representación de la locura es sublime y hace mención a citas de Dan Quayle.

En el punto **4** está **el Presidente**. Te hablará de muchas cosas, de los Refugios, de los habitantes del Refugio 13, de tu Tribu, etc... aunque nada relacionado para avanzar al final del juego. Lo único que necesitas de él es la **Llave Presidencial de acceso**, que puedes obtenerla acabando con él, ya sea con sigilo y un disparo crítico, o con Superestimulantes... no importa (con **Robar** NO la consigues).

4.23.g El Enclave: Reactor

Esta zona es donde se encuentra el generador (y sus tres terminales de acceso, aunque el Menú de acceso a los terminales es el mismo) y también el científico Tom Murray. Tal y como te puedes imaginar, la idea es destruir el Reactor tal y como te indicaron la Anciana o Martin.

Desplazamientos

En el punto **G** está el acceso a El Enclave: Área Presidencial.

Contenedores

En **C1** hay un Baúl con 1 x Cuchillo de combate.
En **C2** hay un Baúl con 16 x Dinero.
En **C3** hay un Baúl con 3 x Cuchillo arrojadizo.
En **C4** hay un Baúl con 24 x 10mm BHC y 1 x SMG de 10mm.
En **C5** hay un Baúl con 1 x Destripador.
En **C6** hay una Taquilla con 1 x Granada IEM.
En **C7** hay una Taquilla con 2 x Estimulante.
En **C8** hay una Taquilla con 40 x Células PE.
En **C9** hay una Taquilla con 50 x 5mm BHC.
En **C10** hay una Taquilla con 50 x 5mm PB.
En **C11** hay una Taquilla con 100 x 4.7mm sin carcasa.
En **C12** hay una Taquilla con 100 x 2mm EC.
En **C13** hay una Taquilla con 1 x Rifle de asalto.
En **C14** hay una Taquilla con 2 x Granada de plasma y 1 x Granada IEM.
En **C15** hay un Escritorio con 1 x Pistola de plasma y 40 x Células PE.
En **C16** hay un Baúl con 3 x Superestimulante.

Puntos de interés

Apareces en el punto **1** cuando llegas a El Enclave: Reactor.

En el punto **2** está el **Dr. Tom Murray**. Puedes pedirle a él (en el caso que no hayas hablado con Curling de esparcir el VEF por la base del Enclave), que apague el Reactor (tiene el mismo efecto que destruirlo. Si sigues este camino, obtienes 12500 XP. Además, puedes colocar el Explosivo igualmente (mira el punto **3**) y ganar la experiencia con esa tarea.

En el punto **3** están **los terminales de la computadora del generador**. Para destruirlo tan solo tienes que poner una Dinamita o un Explosivo plástico en uno de los terminales y apartarte (empuja a los científicos si es que te impiden hacerlo). Una vez explote el terminal (y en consecuencia provocas la reacción en cadena, se supone, del reactor), tienes 10 minutos (físicos) para salir de la base. Por destruir el reactor obtienes **10000 XP**.

En este momento, las puertas de Emergencia que te permiten acceder a El Enclave: Barracones de la guardia desde El Enclave: Área Presidencial, se encontrarán abiertas (el punto **D**). Vuelve por ahí, y retrocede hasta El Enclave: Entrada (tienes 10 minutos).

4.24. Anotaciones, Curiosidades y Bugs

En este apartado comentaré pequeños detalles que quizás sean de interés y otras particularidades.

4.24.a Hacerse iniciado de las cuatro Familias de Nuevo Reno

1. Hacer todas las misiones, incluida la última, pero no volver a hablar con el líder de la Familia para que nos dé la última recompensa (conseguir la reputación de *Iniciado* para dicha Familia). Primero empezamos con la Familia Bishop, en el Club Shark y hacemos todas sus misiones y en la última, la de Matar a Carlson, la hacemos, pero no hablamos con Bishop todavía. Después hacemos la de los Salvatore, Mordino y Wright.
2. Una vez llegamos a este punto, empezamos a hacernos Iniciados. Es prácticamente imperativo empezar por ser *Iniciado* de los Bishop. Para acabar con Bishop, mírate su apartado, que explica cómo hacerlo de una forma que nadie se dé cuenta.
3. Después hay que conseguir la reputación *Iniciado* con los Salvatore. Para ello, yo lo hice de la siguiente forma. Con Sigilo, subir las escaleras. Marcar con el ratón a Mason, para que diga lo de que "puedes entrar a ver a Don Salvatore". Plantar 5 Dinamitas (a 1 minuto está bien) con Sigilo (intentar que no te pille). Bajar las escaleras y esperar a que exploten y acabes con Mason. Subir de nuevo y hacer que alguno de tus NPCs abra la puerta automáticamente (usando el icono "Empujar" en el mismo NPC unas cuantas veces. Con paciencia se consigue.). Correr hasta Don Salvatore y hablar con él para terminar la última misión y conseguir la reputación *Iniciado* para los Salvatore (con el PJ mejor no abrir la puerta, sino los dos guardias que quedan se percatan y entras en modo combate, lo cual fastidia todo). Después puedes acabar con él con el tema de la Bomba de oxígeno (ver su punto) y así finalizas también la misión de los Mordino.
4. Con Sigilo (o corriendo), entra en el Desperado hasta las escaleras. Después corre hasta Gran Jesús Mordino para hablar con él (tienes cierto margen). Entonces hazte *Iniciado* de los Mordino. Puedes acabar con Mordino usando drogas (el Jet sirve de sobras). Vete de la sala cuando le hayas puesto la droga.
5. Finalmente los Wright. Con Sigilo o corriendo, lo mismo, habla con él si has hecho la misión del Almacén Militar Sierra. Conseguirás el *Iniciado* con los Wright. Pueso que probablemente sea el último que nos quede, también puedes acabar con él, y de esta forma tendrás las 4 reputaciones de *Iniciado* con las Familias, además de haber acabado con los 4 jefes mafiosos.

4.24.b Recargar el coche con combustible

El coche Highwayman que podemos conseguir en el juego, utiliza Células MF (de Microfusión) para moverse. Dependiendo de si le hemos colocado más o menos complementos, variará su consumo. Para recargarlo, se necesita una Célula MF (o 50 unidades que es lo mismo). Hay que tener en cuenta que estas células también sirven para los Rifles de plasma por ejemplo. Esto lo digo porque hay que vigilar de no quedarse sin Células MF en medio del Desierto.

El proceso para cargar el coche con una Célula MF es el siguiente. Pulsa con el botón derecho del ratón, ya sea en el capó o en el techo del coche, verás que aparecen unos iconos que nos permiten realizar ciertas tareas. Pulsa el Icono de la mochila (inventario), y busca las Células MF. Pulsa con el ratón (botón izquierdo) y verás como en el visor de texto de la esquina inferior izquierda nos anunciará que hemos recargado el coche de combustible.

4.24.c Bug de objetos con Scripts

Este es un bug reconocido en Fallout 2. Sucede cuando uno se marcha de un área (un mapa), ya sea en coche o a pie, y se lleva consigo, normalmente más de 10 objetos que tienen Scripts. Estos objetos serían (algún otro que no queda indicado posiblemente también):

- Holodiscos B.M. 1-5
- Holodisco del Experimento
- Holodisco Médico
- Holodisco de la evacuación
- Holodisco de la Misión Sierra
- Holodisco de los Hubologistas
- Holodisco de la transmisión
- Revista “La Garra de la Gata nº 5”
- La mejora médica para el PiPBoy
- La mejora del habla para el PiPBoy
- El Suero Mutágeno
- El Libro de pistas de Fallout 2
- El Mapa de los saqueadores
- El Mapa de los Rangers
- El papel con la contraseña
- El Libro “La Flor de Lavanda”
- La Bola-Mágica 8
- La Caja de Ramírez

El problema se encuentra en que al volver al lugar del que partimos con una gran cantidad de estos objetos, el icono del mapa del mundo (cuando carga una zona), se queda congelado y hay que cerrar la aplicación del Fallout 2.

Para solucionar ésto, o bien inicialmente controlamos los objetos con scripts que nos llevamos de determinadas zonas, asegurándonos que no sobrepasan los 10 objetos, o bien, si ya nos ha sucedido el problema, intentamos copiar de un SAVEGAME anterior la zona del mapa que ha quedado afectada (nos da el problema del bug).

4.24.d Curiosidades después del Fin de Juego

Un aspecto interesante en Fallout 2, es que el hecho de que nos deje seguir jugando dentro del yermo, aún habiendo acabado la partida, ya sea para finalizar misiones pendientes o bien como mera curiosidad. Una vez continuamos la partida, aparecemos en San Francisco: Muelle, con nuestros acompañantes, y nuestro coche (si lo tenemos), estará en San Francisco: Chinatown.

Así como eventos que se pueden hacer al finalizar el juego:

- Ahora aparece la opción de diálogo con Miss Kitty, Madame de la Garra de la Gata, en Nuevo Reno y podemos tener "sexo" con ella.
- Si vas al Golden Globes, ahora podrás hacer una película "porno": "Falo-out: Pollón Post-Nuclear." :)
- Si vuelves al Refugio de Ciudad Refugio, a la computadora del Nivel 3, se añadirá en la PiPBoy una entrada con las Notas de Diseño del propio juego.
- Vuelve con el Padre Tully, en Nuevo Reno y te entregará un Libro de Pistas de Fallout 2. Cada vez que lo uses obtienes 10000 XP, y además te sube todas las habilidades al 300%.

5. Objetos

En esta sección listaré los objetos que podemos encontrar en Fallout 2, esto incluyen armas, munición, armaduras, consumibles y objetos especiales.

5.1. Armas

Las armas en Fallout 2 (al igual que en *Fallout*) se categorizan en diferentes estilos, ya sea ataque cuerpo a cuerpo, desarmado, armas pequeñas, armas grandes, armas de energía y armas arrojadizas. Puedes conocer la munición que usa un arma, la capacidad que tiene y la cantidad de munición que le queda examinándola.

5.1.a Armas cuerpo a cuerpo

Se incluyen los cuchillos, palos, martillos, rocas y lanzas. En PA se indica Lanzamiento "Z", Lado a lado "L", Golpe "G" y Clavar "C" si difieren.

Nombre	Daño	FU Mín.	Peso	PA	Rango	Observaciones/Munición
Cuchillo	1-6	2	2	3	1	
Cuchillo de combate	3-10	2	2	3	1	
Cuchillo arrojadizo	3-6	3	1	5Z/4L	16Z/1L	
"Jesusito"	5-14	2	2	3	1	
Pincho	1-4	1	1	3	1	
Navaja de muelle	2-10	1	1	3	1	
Cuchillo Wakizashi	4-12	2	3	3	1	
Lanza	3-10	4	4	4C/6Z	2C/8Z	
Lanza afilada	4-12	4	4	4C/6Z	2C/8Z	
Barrote afilado	2-4	4	3	4C/6Z	2C/8Z	
Porra	1-6	3	3	3	1	
Palanca	3-10	5	5	4	1	
Llave inglesa	3-6	3	4	3	1	
Roca	1-4	1	1	3	15	
Pepita de oro	3-6	2	10	4Z/3G	10Z/1G	
Mineral de uranio	3-6	2	10	4Z/3G	10Z/1G	
Mineral de uranio refinado	3-6	2	15	4Z/3G	10Z/1G	
Almádena	4-9	6	12	4L/5G	2L/2G	
Super almádena	18-36	5	12	3L/4G	2L/2G	
Bate de Louisville	12-30	4	4	3	1	
Destripador	15-32	4	2	4	1	Células PE (30)
Picana	12-20	4	3	4	1	Células PE (20)
Super picana	20-32	4	3	4	1	Células PE (20)

5.1.b Desarmado

Se incluyen las nudilleras, guantes entre otros. En PA se indica Lanzamiento "Z", Lado a lado "L", Golpe "G" y Clavar "C" si difieren.

Nombre	Daño	FU Mín.	Peso	PA	Rango	Observaciones
Nudilleras	2-5	1	1	3	1	
Nudilleras con pinchos	4-10	1	1	3	1	
Guantes de boxeo	1-1	1	5	3	1	
Guantes trucados	2-5	1	10	3	1	
Servopuño	12.24	1	7	3	1	Células PE (25)
Servopuño Megapotente	20-40	1	7	3	1	Células PE (25)

5.1.c Armas pequeñas

Se incluyen pistolas, rifles, SMGs y escopetas. En PA se indica Un Disparo "D", Ráfaga "R", Apuntar "A". La recarga de un arma cuesta 2 PA.

Nombre	Daño	FU Mín.	Peso	PA	Rango	Observaciones
Mauser de 9mm	5-10	3	3	4D/5A	22	9mm (12)
Pistola de 10mm	5-12	3	3	5D/6A	25	10mm (12)
Desert Eagle .44	10-16	4	4	5	25	.44 Mágnum (8)
Desert Eagle .44 (cap. extr.)	10-16	4	4	5	25	.44 Mágnum (20)
Revólver Mágnum .44	12-18	5	5	4	15	.44 Mágnum (6)
Mágnum .44 (carg. ráp.)	12-18	5	5	4	20	.44 Mágnum (6)
Pistola de 14mm	12-22	5	4	5	30	14mm (6)
Pistola de agujas	12-24	3	4	5D/6A	24	Cartucho de agujas HN (10)
Pistola .223	20-30	5	5	5D/6A	30	.223 CM (5)
Pistola Gauss PPK12	22-32	4	5	4	50	2mm EC (12)
SMG de 10mm	5-12	5	5	5D/6R	25D/20R	10mm (30) / R(10)
H&K P90c	12-16	4	8	4D/5R	30D/25R	10mm (24) / R(12)
Ametralladora	3-20	6	7	5D/6R	32D/16R	Calibre .45 (50) / R(10)
SMG M3A1 "Amet. Grasienta"	10-20	4	7	4D/5R	20D/15R	Calibre .45 (30) / R(8)
Escopeta BB de Jonny	1-3	3	5	5	22	Balines BB (100)
H&K G11	10-20	5	8	5D/6R	35D/30R	4.7mm sin carcasa (50) / R(5)
FN FAL HPFA	11-22	5	10	5D/6R	35D/30R	7.62mm (20) / R(20)
XL70E3	12-19	5	9	5D/6R	35D/30R	5mm (20) / R(8)
H&K G11E	13-23	6	8	5D/6R	40D/35R	4.7mm sin carcasa (50) / R(7)
Rifle francotirador	14-34	5	10	6	50	.223 CM (6)
Escopeta Red Ryder LE BB	25	4	5	4	32	Balines BB (100)

Rifle M72 Gauss	32-43	6	10	5	50	2mm EC (20)
Rifle de tubo	5-12	5	10	5	20	10mm (1)
Rifle de asalto	8-16	5	7	5D/6R	45D/38R	5mm (24) / R(8)
Rifle de asalto (carg. ext.)	8-16	5	9	5D/6R	45D/38R	5mm (100) / R(8)
Rifle de caza	8-20	5	9	5	40	.223 CM (10)
Rifle de caza con mira	8-20	5	11	5	40	.223 CM (10)
FN FAL	9-18	5	9	5D/6R	35D/30R	7.62mm (20) / R(10)
FN FAL (visión nocturna)	9-18	5	10	5D/6R	35D/30R	7.62mm (20) / R(10)
Escopeta	12-22	4	5	5	14	Cart. Escop. cal 12 (2)
Escopeta recortada	12-24	4	4	5	7	Cart. Escop. cal 12 (2)
H&K CAWS	15-25	6	5	5D/6R	30D/20R	Cart. Escop. cal 12 (10) / R(5)
Escopeta de combate	15-25	5	10	5D/6R	22D/18R	Cart. Escop. cal 12 (12) / R(3)
Taladradora Pancor	18-29	5	12	5D/6R	35D/25R	Cart. Escop. cal 12 (10) / R(5)

5.1.d Armas grandes

Se incluyen minicañones, lanzallamas, lanzacohetes y ametralladoras pesadas. En PA se indica Un Disparo “D”, Ráfaga “R”, Apuntar “A”. La recarga de un arma cuesta 2 PA.

Nombre	Daño	FU Mín.	Peso	PA	Rango	Observaciones
Minicañón	7-11	7	28	6	35	5mm (120) / R(40)
Minicañón Vengador	10-14	7	28	6	40	5mm (120) / R(40)
Minicañón Reivindicador	14-19	7	28	6	30	4.7mm sin carcasa (100) / R(25)
M60	18-26	7	23	6	35	7.62mm (50) / R(10)
Arma ligera de apoyo	20-30	6	20	6	40	.223 CM (30) / R(10)
Bozar	25-35	6	20	6	35	.223 CM (30) / R(15)
Lanzacohetes	35-100	6	15	6	40	Cohete (1)
Lanzallamas	40-90	6	28	6	5	Combustible de lanzallamas (5)
Lanzallamas mejorado	45-90	6	19	6	5	Combustible de lanzallamas (5)

5.1.e Explosivos

Tan solo se comentan los dos explosivos de Fallout 2, la Dinamita y el Explosivo plástico.

Nombre	Daño	Peso
Dinamita	30-50	5
Explosivo plástico	40-80	3

5.1.f Armas de energía

Se incluyen pistolas y rifles (incluido el material pesado) de energía. En PA se indica Un Disparo “D”, Ráfaga “R”, Apuntar “A”. La recarga de un arma cuesta 2 PA.

Nombre	Daño	FU Mín.	Peso	PA	Rango	Observaciones
Pistola láser	10-22	3	4	5	35	Células PE (12)
Pistola magnetoláser	10-22	3	4	5	35	Células PE (12) Ignora resistencia al láser
Pistola de plasma	15-35	4	4	5	20	Células PE (16)
Pistola de plasma (cap. ext.)	15-35	4	5	5	20	Células PE (32)
Abrasador solar	20-60	3	5	4	20	Luz solar
Pistola alienígena	30-90	2	2	4	10	Células PE (30)
Pistola de pulsos YK32	32-46	3	5	4	15	Células PE (5)
Láser Gatling	20-40	6	24	6	40	Células MF (30) / R(10)
Rifle láser	25-50	6	12	5	45	Células MF (12)
Rifle láser (cap. ext.)	25-50	6	12	5	45	Células MF (24)
Rifle de plasma	30-65	6	12	5	25	Células MF (10)
Turbo rifle de plasma	35-70	6	14	5	35	Células MF (10)
Rifle de pulsos YK42B	54-78	6	9	5	30	Células MF (10)

5.1.g Armas arrojadizas

Se incluyen las armas ya indicadas en Armas cuerpo a cuerpo, además de las armas tipo granada. Solo se indican los PA y Rango en modo Lanzamiento.

Nombre	Daño	FU Mín.	Peso	PA	Rango	Observaciones
Roca	1-4	1	1	15	4	
Pepita de oro	3-6	2	10	4	10	
Mineral de uranio	3-6	2	10	4	10	
Mineral de uranio refinado	3-6	2	15	4	10	
Pincho de planta	1-2	1	0	4	8	
Bengala	1-1	1	1	1	15	
Lanza	3-10	4	4	6	8	
Lanza afilada	4-12	4	4	6	8	
Barrote afilado	2-4	4	3	6	8	
Cuchillo arrojadizo	3-6	3	1	5	16	
Cóctel Molotov	8-20	3	1	5	12	
Granada de fragmentación	20-35	3	1	4	15	
Granada de plasma	40-90	4	1	4	15	
Granada IEM	100-150	4	1	4	15	
Granada de la Mano Sagrada	300-500	2	2	4	20	

5.2. Munición

Este es el tipo de munición que nos podemos encontrar en Fallout 2 y sus modificadores, CA (Clase de Armadura) y RD (Resistencia al Daño):

Nombre	Mod CA	Mod RD	Mod Daño	Peso	Observaciones
.223 CM	-20%	-20%	1/1	2	
.44 Mágnum CM	0%	-20%	1/1	1	
.44 Mágnum BHC	0%	20%	2/1	1	
Calibre .45	0%	0%	1/1	1	
10mm PB	0%	-25%	1/2	1	
10mm BHC	0%	25%	2/1	1	
Cartucho de Escopeta cal. 12	-10%	0%	1/1	1	
14mm PB	0%	-50%	1/2	1	
2mm EC	-30%	-20%	3/2	1	
4.7mm sin carcasa	-5%	-10%	3/2	1	
5mm PB	0%	-35%	1/2	1	
5mm BHC	0%	35%	2/1	1	
7.62mm	-5%	-10%	1/1	1	
9mm	0%	10%	1/2	1	
Balas de 9mm	0%	0%	1/1	2	
Balines BB	0%	0%	1/1	2	
Cohete explosivo	0%	-25%	1/1	3	
Cohete PB	-15%	-50%	1/1	3	
Combustible de lanzallamas	-20%	25%	1	10	
Combustible de lanzallamas Mk2	-20%	0%	1/1	10	
Cartucho de aguja HN PB	-10%	0%	2	1	
Cartucho de aguja HN	-10%	0%	1/1	1	
Célula MF	0%	0%	1	5	
Célula PE	0%	0%	1	3	
Luz solar	-	-	-	-	

5.3. Armaduras

Esta es la lista de armaduras en Fallout 2. Los tipos de daño provocados pueden ser, **N**=Normal, **L**=Láser, **F**=Fuego, **P**=Plasma, **E**=Eléctrico, **X**=Explosivo e **I**=IEM:

Nombre	CA	Resistencia al Daño (%)							Umbral de Daño							Peso
		N	L	F	P	E	X	I	N	L	F	P	E	X	I	
Túnica	5	20	25	10	10	40	20	500	0	0	0	0	0	0	0	10
Chaqueta de cuero	8	20	20	10	10	30	20	500	0	0	0	0	0	0	0	5
Armadura de metal	10	30	75	10	20	0	25	500	4	6	4	4	0	4	0	35
Armadura de metal Mk2	15	35	80	15	25	10	30	500	4	7	4	4	1	4	0	35
Armadura Tesla	15	20	90	10	80	80	20	500	4	19	4	10	12	4	0	35
Armadura de cuero	15	25	20	20	10	30	20	500	2	0	0	0	0	0	0	8
Armadura de cuero Mk2	20	25	20	25	10	40	25	500	3	1	1	1	1	1	0	10
Chaqueta de cuero de combate	18	30	20	25	10	30	20	500	2	0	2	0	0	0	0	7
Túnica del guardián del puente	20	40	60	30	50	50	40	500	5	8	4	4	2	6	0	10
Armadura de combate	20	40	60	30	50	50	40	500	5	8	4	4	2	6	0	20
Armadura de combate Mk2	25	40	65	35	50	55	45	500	6	9	5	5	3	9	0	25
Armadura de la Hermandad	20	40	70	50	60	60	40	500	8	8	7	7	6	8	0	25
Servoarmadura	25	40	80	60	40	40	50	500	12	18	12	10	12	20	15	42
Servoarmadura mejorada	25	50	90	70	50	50	60	505	13	19	14	13	13	20	0	50
Servoarmadura avanzada	30	55	90	70	60	60	65	500	15	19	16	15	15	20	0	45
Servoarmadura avanzada Mk2	35	60	90	70	60	65	70	500	18	19	16	18	15	20	0	50

- **NOTA**: Todas las Servoarmaduras aumentan la FU en +3 además de añadir +30 a Resistencia a la radiación.

5.4. Consumibles

La lista de objetos consumibles por nuestro PJ (tanto drogas, medicamentos o comida), así como su posible adición y efectos u observaciones:

Nombre	Adición	Efecto/Observaciones
Aguardiente	20% Prob. de Adicción	**Inmediato**: PE -2 **Tras 30 minutos**: PE +2
Antídoto	Ninguna	**Inmediato:** -25 a Envenenado **Tras 1 minuto**: -25 a Envenenado **Tras 2 minutos:** -25 a Envenenado
Antídoto del Jet	Ninguna	Cura la Adición al Jet.
Cecina	Ninguna	Ninguno
Cerveza	20% Prob. de Adicción	**Inmediato**: PE -1 **Tras 30 minutos**: PE +1
Cerveza radiactiva	20% Prob. de Adicción	**Inmediato**: PE -1 **Tras 30 minutos**: PE +1
Dedo mutado del pie	Ninguna	**Inmediato**: Máx PS -3, Niv. Envenenado +2 **Tras 7 días**: Máx PS +3
Esteroides	25% Prob. de Adicción **Efectos tras 48h sin usar**: FU -2, AG -3, RE -2	**Inmediato**: FU +2, AG +2, RE +3 **Tras 6 horas**: FU -4, AG -4, RE -4 **Tras 18 horas**: FU +2, AG +2, RE +1
Estimulante	Ninguna	**Inmediato**: PS +5-20
Fruta	Ninguna	**Inmediato**: PS +1-4 **Tras 2 horas**: Radiación +1 **Tras 8 horas**: Radiación +1
Galleta	Ninguna	**Inmediato**: Máx. PA +1 **Tras 15 minutos**: Máx. PA -1
Jeringuilla	Ninguna	**Inmediato**: PS +75-100
Jet	50% Prob. de Adicción (permanente sin el antídoto) **Tras 2 días sin usar**: FU -1, PE -1	**Inmediato**: PA +2, FU +1, PE +1 **Tras 5 minutos**: PA -4, FU -4, PE -4 **Tras 24 horas**: PA +2, FU +3, PE +3
Licor	20% Prob. de Adicción	**Inmediato**: PE -1 **Tras 30 minutos**: PE +1
Mentats	15% Prob. de Adicción **Efectos durante 1 Semana, después de 7 días sin usar**: IN -3, AG -2	**Inmediato**: IN +2, PE +2, CA +1 **Tras 1 día**: IN -4, PE -4, CA -3 **Tras 4 días**: IN +2, PE +2, CA +2
Nuka-Cola	10% Prob. de Adicción Comienza a los 30 minutos.	Ninguno
Pedazo de monumento	Ninguna	**Inmediato**: FU +3, AG +3, Res.Daño +50 **Tras 1 hora:** FU -6, AG -6, Res.Daño -50 **Tras 2 horas**: FU +3, AG +3
Pincho de iguana	Ninguna	**Inmediato**: PS +1-4
Polvos curativos	Ninguna	**Inmediato**: PS +8-18, PE -1 **Tras 6 horas**: PE +1
Psycho	20% Prob. de Adicción **Efectos durante 1 Semana empieza 7 días después**: IN -2	**Inmediato**: AG +3, IN +3, Res.Daño +50 **Tras 4 horas:** AG -3, IN +1, Res.Daño -25 **Tras 8 horas**: IN +2. Res.Daño -25
Rad-X	Ninguna	**Inmediato**: Res.Radiación +50 **Tras 24 horas**: Res.Radiación -25 **Tras 48 horas**: Res.Radiación -25
RadAway	10% Prob. de Adicción **Efectos durante 1 Semana empieza 10 días después**: Res.Radiac. -20	**Inmediato**: Radiación -25 **Tras 2 horas**: Cont. Radiación -50 **Tras 4 horas**: Cont. Radiación -75
Ron Roentgen	20% Prob. de Adicción	**Inmediato**: PE -2 **Tras 30 minutos**: PE +2
Superestimulante	Ninguna	**Inmediato**: PS +75 **Tras 1 minuto**: PS -3 **Tras 2 minutos**: PS -6

5.5. Objetos especiales

Algunos objetos, cuando se usan en las casillas de objeto del interfaz, usándolos sobre objetos del entorno, usándolos en el inventario o tan solo por llevarlos, ofrecen algunos beneficios. Esta es la lista de los objetos:

Nombre	Observaciones
“Armas y Balas”	Mejora la técnica Armas pequeñas (hasta el 100%)
Bengala	Ilumina la zona
Bolsa	Carga +20
Bolsa de Doctor	Técnica Doctor +20%
Cola de escorpión	Sirve para elaborar Antídotos
Contador Geiger	Detecta radiactividad en la zona
Dinero	Pueden ser dólares ($) o también se le llama chapas en Fallout.
El Decano de la electrónica	Mejora la técnica Reparar (hasta el 100%)
Flor de broquia	Sirve para hacer Polvos curativos y Estimulantes
Gafas de espejo	CA +1
Ganzúa electrónica	Técnica Ganzúa +20%
Ganzúa electrónica Mk2	Técnica Ganzúa +40%
Ganzúas	Técnica Ganzúa +20%
Gran libro de la ciencia	Mejora la técnica Ciencia (hasta el 100%)
Jeringuilla vacía	Sirve para hacer Estimulantes
Kit de primeros auxilios	Técnica Primeros auxilios +20%
Kit de primeros auxilios de campo	Técnica Primeros auxilios +40%
Libro de primeros auxilios	Mejora la técnica Primeros auxilios (hasta el 100%)
Manual del explorador	Mejora la técnica Supervivencia (hasta el 100%)
Mochila de paramédico	Técnica Doctor +40%
Pala	Sirve para cavar las tumbas
Raíz de Xandria	Sirve para hacer Polvos curativos y Estimulantes
Realzador de lenguaje PiPBoy	Técnica Conversación +10%
Realzador médico PiPBoy	Técnica Doctor +10%
Revista “La Garra de la Gata nº 5”	+10% a la técnica Armas de energía (hasta el 100%)
Sensor de movimiento	Técnica Supervivencia +20%
Set de ganzúas expandido	Técnica Ganzúa +40%
Set de herramientas	Técnica Reparar +20%
Super set de herramientas	Técnica Reparar +40%

6. Agradecimientos

En este apartado quiero agradecer a todos aquellos que han contribuido a que esta guía sea posible de hacer y de distribuir:

- A Interplay / Black Isle por este novedoso juego por allá el año 1997.
- A Per Jorner por su inestimable guía (en inglés) "*Nearly Ultimate Fallout 2 Guide v1.3*".
- A www.ClanDLAN.net por dejarme publicar esta guía.
- Al grupo de traductores de ClanDLAN.net que hicieron la traducción de Fallout 2.
- A todos los que me la habéis pedido y os he ido dando largas... :P

7. Licencia

Este documento se mantiene bajo una licencia GPL (General Public License). Doy permiso para reproducir parte o la totalidad de la guía SIEMPRE Y CUANDO haya dado mi consentimiento, y se mencione al Autor y dónde localizarlo en esa reproducción.

Si queréis contactar conmigo, lo podéis hacer en www.ClanDLAN.net.